공략&팁 게시판

앱 열기

신규/복귀 뉴비를 위한 가이드!!

평 채팅
인기멤버
2024.10.27. 09:57 조회 6.7만

+ 구독

<작성 및 수정이력>

2024.10.27
· 가이드글 처음 작성

2024.10.31
· 해변 교역소 내 신규추가된 코인 교환소 설명 추가
· 쿠키별 토핑/비스킷 추천세팅
· 세팅법 기초이론 추가
· 자동전투의 이해 추가
· 그 외 변경된 내용 수정

2024.11.07
· 숙명의 쿠키뽑기 추천 추가
· 일부 문구 및 내용 수정

2024.11.26
· 몬스터 대소동 종료로 인하여 관련내용 수정
· 비스킷작 관련 내용 추가
· 광장 영광의종 내용 추가

2024.12.05
· 업데이트 내용 반영

2025.01.16
· 4주년 업데이트 전반적인 내용 반영
(쿠키대여, 몹소동 복각, 신전과 석상, 쿠키추천, 4주년비스킷, 고대전승 3차 등...)

2025.02.06
· 메타 변경에 따른 일부 내용 수정작업

<목 차>

1. 서론

안녕하세요~ 쿠키런 킹덤을 오픈부터 지금까지 꾸준히 플레이해오고,
정보공유/소통 오픈방을 운영하면서 이 게임에 지속 유입되는 뉴비들에 대하여
성장 방향성을 지도하는 역할을 하고있는 '밥부' 길드 마스터 '평'입니다.

기존까진 단톡방에서 공지에 팁게시글을 작성하고, 이를 공유하면서 정보를 제공해왔지만
이것만으로는 오픈채팅방 자체의 시스템적 한계에 부딪히게 되었고,
보다 나은 여건을 위해 카페에 글을 작성하여 다시 재공유하는 방향을 찾게 되었습니다.
혹시라도 **제 단톡방이 궁금하신 분들은 아래 링크로 오셔서 참여**하시면 됩니다.
가이드를 읽어도 이해가 안 되면 단톡방 오셔서 질문하시면 좋을 거 같습니다.
https://open.kakao.com/o/gbhPPtG

🍪【평】쿠키런 : 킹덤➕👑
#쿠키런#킹덤#평#소통방#정보공유#커뮤니티#수다방#평방#뉴비#왕국#육성...
open.kakao.com

본론에 들어가기 앞서서, 이미 누군가가 또 다른 가이드글을 작성했을 수 있습니다.
하지만 저는 **제 의견을 최대한 반영하는 가이드글**을 새로 작성하고 싶었고,
게임이 직관적이지 못한 부분도 크지만, **잘못된 플레이를 하는 뉴비들도 많이 있습니다.**
최대한 많은 뉴비들이 가이드를 따라서 성장했으면 바라는 차원에서 이 글을 작성합니다.

각종 설명이 들어가서 굉장히 장문의 글이 되었습니다.
먼저 찾으려는 항목을 목차에서 먼저 확인하고 찾으며,
밑줄 형광펜 색글씨 등을 중점으로 읽는 것을 추천드립니다.

2. 본론

2-1 서버의 선택

게임을 처음 시작하게 되면 가장 먼저 서버 선택을 하게 됩니다.
보통 많은 뉴비 분들은 추천 딱지에 이끌려서 다크카카오 서버를 많이 선택합니다.
(4주년 패치 기점으로 추천 딱지가 인구가 가장 적은 홀베 서버로 이동했습니다.)
하지만 진짜로 추천하는 서버는 바로 근본 서버이며 핫플인 **'퓨어바닐라 서버'**입니다.

가장 큰 이유는 인프라, 가장 오래되고 자원이 많이 축적된 서버인 만큼
유저들에 의해 만들어지는 시설요소가 가장 발전되어있습니다.
대표적으로 **'길드'**입니다. **길드가 좋을수록 계정 스펙 성장에 유리합니다.**
(유물렙으로 간접 스펙상승, 보스 토벌량에 따른 보상, 길드 내 정보수급 등등...)
이외에도 유저 간 협력이 필요한 컨텐츠는 퓨섭이 유리할 수밖에 없는 구조입니다.

하지만 많은 뉴비분들이 기피하는 사유 중 하나가 순위보상입니다.
특히나... **아레나 티어에 과도하게 연연하는 경향이 많습니다.**

하지만 그 순위보상이 과연 길드 보상을 따라갈 수 있을까요???
신 서버를 간다고 해서 뉴비가 단기간에 그 서버 랭커를 흉내낼 수 있을까요??
그나마 신섭이라는 닭섭도 2년 반이 넘게 지난 서버입니다.
부디 현명한 판단들 하시길 바랍니다.

미플이 뜨면 이룩, **뜨지 않으면 다시 리세**합니다.

2-3 쿠키 빌려주기 기능의 활용





4주년 패치를 기념하여 **쿠키 대여 시스템**이 추가되었습니다.
대여해주는(물주) 입장에서는 **하나의 쿠키를 토핑과 비스킷을 장착한 상태로 등록**할 수 있고,
빌려가는 입장에서는 **월드탐험과 보스러시에 한정하여 빌린 쿠키를 사용**할 수 있습니다.
물주의 토스킷을 그대로 물려받을 수 있지만, 물주의 왕국 내실은 반영되지 않음에 유의합니다.

대여 카테고리에는 **주간 인기쿠키, 소셜 쿠키, 추천 쿠키, 왕국 쿠키**가 있습니다.
각 카테고리마다 일일 대여횟수가 제한되어있으며, 각 쿠키별 대여횟수도 제한이 있습니다.
따라서 **대여쿠키를 필요할 때에만 신중하게 사용하는 전략이 필요**합니다.
쿠키별 대여횟수는 한 번 대여등록된 기준으로, **대여기회를 모두 소모하면 더 이상 대여 불가**합니다.
따라서 물주가 새롭게 리필을 해줘야 대여자에게 다시 대여를 해줄 수 있습니다.

주간 인기쿠키 대여는 **상위 랭커들 위주로 쿠키를 대여**할 수 있습니다.
다만 **쿠키별로 1회만 대여 가능하고, 일일 대여횟수도 5회**로 정해져있습니다.
쿠키가 강력하고 기회가 적은 만큼, **더더욱 신중하게 대여를 진행**해야 합니다.

소셜 쿠키 대여는 **친구와 길드원을 대상으로 쿠키를 대여**할 수 있습니다.
친구창과 길드원이 고스펙 유저일수록 더 강한 쿠키를 대여받을 수 있습니다.
주간대여보단 좀 더 많은 대여기회가 보장됩니다.

추천 쿠키 대여는 **무작위 추출된 아무 유저의 쿠키를 대여**할 수 있습니다.

그러나, **스펙과 토스킷 세팅이 매우 엉망인 경우가 많기 때문에 추천하지 않습니다.**
정말 쓸 쿠키가 없는 경우에나 한 번 찾아볼 카테고리입니다.

왕국 쿠키 대여는 **유저가 아닌 NPC형태의 쿠키를 빌리는 기능**입니다.
쿠키의 성급은 5성 또는 5초월이며, 자동 설정된 토스킷을 장착하고 있습니다.
추천 대여와 견줄 정도로 토스킷 질이 나쁜 편입니다.
간혹가다가 추천 대여보단 나은 경우도 일부 있습니다.

2-4 고대의 전승/전설 선택/숙명의 쿠키뽑기 추천

(1) 1차 고대의 전승 추천
경우 1. 일반 닼카를 리세하면서 뽑은 경우
퓨바 우선(초케타 6층 유리하게 진행)

경우 2. 일반 닼카를 리세하면서 못 뽑은 경우
닼카 우선(각성은 별도)

경우 3. 홀베는 없고 퓨/닼 둘 다 있는 경우
닼카 추천(사실 이건 개인의 몫입니다)

(2) 2차 고대의 전승 추천
경우 1. 아무것도 없는 경우
골드치즈 우선(각성은 별도)

경우 2. 골드치즈가 이미 있는 경우
세인트릴리 우선(성능캐 업글보단 명함을 더 중시)

경우 3. 둘 다 있는 경우
현재 메타에 맞게 판단하시면 됩니다.

(3) 3차 고대의 전승 선택 요령
3차에서는 모든 고대쿠키 중 하나를 고를 수 있습니다.
1~2차의 선택에서 아쉬운 부분을 메꾸는 쪽으로 고릅니다. (마땅한 정답은 없음)
가급적 각성했거나 각성이 예정된 고대쿠키를 고르도록 합니다.
(닼카/골치는 현재 각성 상태, 퓨바는 곧 각성 예정)

(4) 전설 선택 추천
서리여왕 >> 달빛술사 > 블랙펄 = 바다요정 우선순위를 가집니다.
토벌에서 쓰이는 **서리가 압도적 우위**

(5) 숙명의 쿠키뽑기 추천 (비스트가 우선, 각성고대는 뽑기에서만 노리기)
미스틱플라워 ≥ 버닝스파이스 >> 각성골치 > 각성닼카 우선순위를 가집니다.

경우 1. 미스틱플라워 없는 경우(복귀유저 기준)
버닝 각골 의식하지 말고 **무조건 허무와 결의부터 뽑기 시행**
300회를 채울 경우 **선택상자는 반드시 미플 선택**

경우 2. 미플은 있는데 버닝스파이스 없는 경우
파괴와 풍요 우선적으로 뽑기 시행
300회를 채울 경우 **선택상자는 반드시 버닝 선택**

경우 3. 미플과 버닝이 둘 다 있는 경우
둘 다 있는 경우는 **미플과 버닝에 대해 우선순위 논하기 어려움!!**
본인 판단으로 필요한 비스트의 테마 선택 후 뽑기 시행

비스트를 우선해야하는 이유?
각성고대는 '오색조개 갤러리'에서도 꽤 원활하게 수급 가능
그러나 **비스트는 여기서 수급 의존해야함.**

숙명뽑기 재화 관련 필수 참고사항!!!
숙명의 쿠키뽑기는 뽑기재화가 **커터, 커터카드 2종류가 있습니다.**
커터는 계속 보관해둘 수 있지만, 커터카드는 기간제 아이템입니다.
즉, **커터카드는 존버가 불가능하니 빠르게 소모(우선 사용처리됨)**하시고,
커터는 존버or사용 여부를 자율적으로 결정하시면 됩니다.

2-5 게임의 출발과 추천 방향성

(1) 월드탐험
게임을 처음 시작하면 자연스럽게 접하는 요소는 바로 월드 탐험과 왕국입니다.
그 중에서도 월드 탐험은 스토리를 진행하는 가장 기본적인 곳이며,
진도를 빼기 위해서는 직관적으로도 해야함을 알 수 있는 요소입니다.

월드 탐험에서는 스테이지 입장 재화로 **스테미너 젤리가 필요**합니다.
보통 이것을 유저들은 편의 상 **'고기젤리'**라고 부릅니다. (고기처럼 생겼기 때문)
비스트 이스트 월드 입장 시에는 유사한 재화로 **두툼한 고기젤리를 필요**로 합니다.

고기젤리는 기다리면 충전되고, 랜드마크나 광장에서 추가 수급이 가능합니다.
상점에서 사는 고기젤리도 있지만, 크리스탈을 소모하는 것은 비추천합니다.
일반적으로 가지고 있는 **고기젤리가 모두 소진될 때까지 계속 진행**합니다.

고기젤리는 가급적 최대치 이상 넘어가지 않게 관리하는 것이 중요합니다!!
특히 월드 탐험과 관련된 컨텐츠는 14챕터까지 연계가 되므로 그 이상 클리어를 해야하며
비스트이스트 월드를 열기 위해 8챕터까진 최대한 빠르게 클리어를 권고합니다.
또한, 스펙업에 관여하는 석상이 9-8부터 오픈되므로, **9-8까진 급하게 깨야합니다.**
스토리 진행 중 **대장간 생산품을 여러차례 요구하기 때문에, 틈틈이 병행**합니다.

하지만, 9-8이후부턴 스토리맵 클리어를 천천히 진행해도 크게 문제되지는 않습니다.
그래서 요즘 쿠키의 강함을 이용하여 어둠과 마스터모드를 먼저 손 대는 방법도 좋습니다.
어차피 결국 일반스토리도 언젠가는 고기젤리 차면서 다 깨게 되어있는 것들입니다.

참고로, 월드탐험의 난이도는 쉬운 편이므로 별도의 덱을 따로 짤 필요는 없습니다.
현재 메타에 맞는 필수쿠키들을 넣어서 가면 대체로 무난하게 깰 수 있습니다.
혹여나 필수쿠키를 넣었는데도 못 깨는 경우, 스펙 미달이므로 무리하지 않습니다.
여기서는 간단하게만 이야기하고, 뒤에 컨텐츠 편에서 상세내용을 언급해보겠습니다.

(2) 왕국
왕국은 쿠키런 킹덤 게임 이름에서 알 수 있듯이 **가장 중요한 핵심 요소**입니다.
왕국을 관리하고 경영하며 재화를 얻고 쿠키 및 계정을 성장시킬 수 있습니다.
특히 초반 스토리를 진행하면서 왕국과 연계가 굉장히 많이 되므로 반드시 신경씁니다.

(3) 뉴비가 빠르게 성장하고 싶으면 무엇을 해야할까??
이 게임에서 정말 매우 중요하게 여겨지는 컨텐츠 및 성장요소는 5개가 있습니다.
· 월드탐험 - 비스트이스트(비스킷)
· 길드 토벌전(토핑과 각종 풍부한 성장 재화 수급)
· 왕국의 성장(왕국 재화수급과 내실의 성장)
· 격변의 케이크 타워(초기 별사탕 수급)
· 스페셜 에피소드(별사탕 시럽과 재화 수급)
이 다섯가지를 정말 중점적으로 파고들어야 성장이 빠릅니다.

반면에 아레나는 오히려 **일찍부터 접근하면 독이 되는 컨텐츠**입니다.
자세한 설명은 뒤에 하도록 하겠습니다.

2-6 왕국의 운영 **(중요한 만큼 내용이 아주 많습니다!!)**
왕국은 쿠키런 킹덤의 **가장 핵심인 요소인 만큼 성장에 아주 많이 신경써야합니다.**

대부분 왕국요소는 본인의 노력과 비례하여 성장하니, 시간투자도 정말 중요합니다.

(1) 쿠키성
레벨이 높아질수록 다양한 왕국활동과 컨텐츠 요소가 해금됩니다.
대부분 컨텐츠는 쿠키성 8렙에서 모두 해금되며, 성장요소는 13~14렙 수준에서 모두 해금됩니다.
특히, **12렙 쿠키성까진 매우 빠르게 올려야 하며, 최소한 14렙 이상 달성을 권장**합니다.

주요 이슈 : 7렙 쿠키성 친구추가 이슈
공식카페 내의 친구추가 게시판을 이용하거나,
광장에 접속하여 사람 많은 채널에 들어가보세요.
특히 광장에 친추 구걸하는 사람들 많습니다

(2) 생산 및 테크관리
왕국 관리의 가장 근본적인 출발은 바로 **생산**입니다.
각 건물마다 물품을 만들고, 이를 소원나무나 교역소 열차 등등에 판매하여 **각종 재화를 수급**합니다.
생산품을 판매할 경우 소원나무에선 **코인**, 열차에선 **오로라 재료**, 교역소에선 **각종 재화**
마지막으로 무역센터에선 **오색진주**를 획득합니다.

따라서 생산품을 적극적으로 만드는 것이 중요하며, 시간투자도 굉장히 중요합니다.
생산 대기열을 늘리면 한 번에 예약 가능한 생산물품 수가 늘어납니다. (중요!!)

(2)-1 대기열 추천 오픈량 (예상 소요 크리스탈 8~9만개)
· 원재료 건물 : 900크리까지 모두 풀칸
· 생산품 건물
대장간 ~ 인형공방까지 : 900크리까지 모두 풀칸
오크통 술집/파티셰리/쥬얼리 공방 : 1~2회만 확장

(2)-2 생산품(재고) 관리 요령
기본적으로 생산품을 **소원나무/곰젤리 열차/무역선**에 **많이 납품**해야합니다.
따라서 이슈가 생기지 않으려면 열심히 생산하여 재고를 채워야합니다.
하지만 **물량이 너무 과다해도 창고 이슈**가 생겨서 좋지 않습니다.
왕국을 원활하게 유지하려면, **생산과 납품에 균형을 이뤄야 합니다.**

이를 위해 **각 생산품별로 목표 개수 범위를 계획하고 유지**합니다.
납품 시에도, 특정 생산품이 부족해지지 않도록 조절하면서 납품합니다.
생산 습관과 시간투자, 창고칸, 스택량 등 조건에 따라 적정 개수는 다릅니다.
본인이 생산을 해보면서 적정량이 어느정도인지 파악을 하는 것이 중요합니다.

본인만의 개수 기준을 정했으면, **'왕국 모아보기'에서 최대 보유수량을 설정**합니다.
말은 최대 보유수량이지만, **사실은 본인이 유지하려는 마지노선 개수**를 뜻합니다.
(최대 보유수량 값은 각자 사정이 다르므로 본인이 적정선을 정해야합니다.)
그리고, **자동 채우기에서 우선 순위를 아래와 같이 설정**합니다.
1. 선택된 생산품 우선
2. 제작시간이 짧은 생산품 우선
3. 보유량 적은 생산품 우선
그리고, 생산 모아보기에서 **내가 생산할 물품만 골라서 체크**를 합니다.
체크박스가 해제된 것은 한번에 채우기로 자동 등록되지 않습니다.
조건 설정 후, 한번에 채우기를 자주 누르면 재고관리가 편해집니다.
하지만, **자동 채우기는 기계가 대신하는 일이라 완벽하지 않을 수 있습니다.**
재고수량이 이상해진다 싶으면, 본인이 직접 확인해서 수정하도록 합니다.

재고 관리체계는 **먹이 피라미드랑 굉장히 유사하다는 점**을 이해하면 됩니다.
가장 밑단계인 원재료 물량은 많게 출발, 위로 갈수록 적어지는 물량이 안정적입니다.
따라서 아랫단계를 최대한 많이 쌓고 서서히 윗단계로 쌓아올리는 방식을 추천합니다.
원재료는 부족할 수도 있고, 넘칠 수도 있습니다. **부족할 경우 최대한 저단계 위주로 자주 돌립니다.**
(저단계의 원재료 8칸 등록하고 모아보기에서 가속권 넣는 방법도 나쁘진 않습니다)
다만, 그렇다고 해서 **과다하게 많은 원재료는 지양**하는 게 좋습니다. (창고 이슈)

(2)-3 생산테크 관리

옛날에는 재고를 일정량 쌓고 업그레이드하며, 일정량 이상의 테크업을 않았습니다.
하지만 **이는 호랑이 담배 피우던 시절의 이야기로, 지금은 테크업은 최대한 하는 게 좋습니다.**
테크업이 많이 되어야 무역센터가 수월해지고, 묶음 생산도 지원되기 때문입니다.

단, 주의할 생산품이 2개 있습니다.
요거트 화환, 고급 젤리빈 정식
공정이 까다롭고 열차 막힘의 주범이 됩니다.
관리 이슈가 발생하기 싫다면, **테크는 오픈하되 생산하지 마시길 바랍니다.**
일정량 이상 생산하면 열차에 떠서 고통받게 됩니다!!!! (소원나무는 떠도 리롤 가능)
(그나마 교역소에 코인 교환소가 추가되면서 열차 부담이 완화되기는 했습니다.)

(2)-4 창고 관리

생산물을 만들다보면 점점 창고가 차고, 결국은 공간이 부족해지기 마련입니다.
꾸준한 대장간 생산을 통해 초기 확장을 하고, 205칸부터는 크리스탈이 들기 시작합니다.
하지만 이것도 투자입니다. 적극적으로 창고확장을 하시길 바랍니다.
재고는 많을수록 좋고, 창고가 포화되면 여러모로 골치아픈 일이 발생합니다.
최소한 250칸 이상, 필요하다면 400칸 그 이상도 확장해주세요.
만약에 **창고가 300칸 이상이라면, 설탕노움 연구소 왕국연구에 가셔서**
창고 재료 및 생산품 스택량 증가 먼저 올려주세요. 이 쪽이 더 효율적입니다.
스택량 증가 연구를 통해 원재료 칸당 140개, 생산품 칸당 40개 만들 수 있습니다.
(디즈니 랜마도 있다면 칸당 10개씩 스택 더 추가 가능)

(3) 랜드마크

왕국에 설치하여 일정시간마다 다양한 보상을 받거나 설치 버프효과를 부여해주는 건물입니다.
크리스탈로 구매하는 랜드마크가 많으며, **이것 역시 투자요소이므로 필수로 사야합니다.**

(3)-1 중요한 랜드마크

- 생산 관련 : 시계탑
- 전투능력치 관련 (특히 중요한 건 붉은색 표시)
  - **마왕성(피감)**
  - **젤리라이언(공격력)**
  - **초코위령비(치명타 피해증가)**
  - **유령의 집(치명타 확률)**
  - **케이크타워**, 유리온실 (체력),
  - 스노우글로브(방어력)
  - 고대전승1차 랜드마크(고대쿠키 체력증가)
- 고기젤리 생산 관련 : 해골섬, 디저트 타워 (※ 두툼한 고기젤리가 아닙니다)
- 토핑조각 생산 : 추억어린 계화 조향실(꾸미기에서 구매가능, 나머지 토조랜마는 한정판)

(3)-2 있으면 좋은 랜드마크

- 왕국 요소 가속 : 마그마 마운틴(열차 가속), 크루아상 비공정(열기구 가속)
- 오로라 재료 및 영혼석 지급 랜드마크들

(3)-3 전혀 쓸모없는 랜드마크 (번영도작 아니면 구매 비추천)

- 길드경험치 횃불 지급 : 파르페타리움

(4) 쿠키하우스

왕국에 설치하여 **별사탕을 고정적으로 생산하는 중요한 건물**입니다.
초반에 케이크타워를 이용할 수 있지만, 이로 인한 수급은 한계가 있습니다.
지속적인 별사탕 수급을 위해선 최대한 지속적으로 성장시켜줘야 합니다.

먼저, 쿠키성 12렙을 급하게 찍고나서, 쿠키하우스는 최대물량을 설치합니다.
설치한 쿠키하우스들을 5렙까진 급하게 찍어야 하며,
최종적으로는 최소한 10렙까진 업그레이드 해야합니다.

최대 생산 시간이 늘어나지 않고, 생산량만 미세하게 늘어날 뿐입니다.
그 반면, 업그레이드 재화는 급격하게 비싸지기 시작합니다.
차라리 11렙 이상 업그레이드할 재화로 **연구소 먼저 투자**하는 게 낫습니다.

(5) 데코와 환경점수
왕국에 설치하여 나만의 왕국을 꾸밀 수 있고, 각 데코별로 **설치 시 환경점수가 부여**됩니다.
크게 중요한 요소는 아니지만, 성 레벨업 조건 중에 환경점수가 있으므로 참고하도록 합니다.
환경점수는 왕국에 설치한 장식품과 건물들의 수량에 따라 누적되는 점수입니다.
쉽게 이야기해서, 얼마나 왕국을 빼곡하게 채웠느냐 측정하는 점수입니다.

(6) 소원나무 (별칭 : 코인나무)
코인과 일일보상을 제공하는 수단입니다. 생산물을 납품하여 보상을 받을 수 있습니다.
재고관리가 중요하게 작용하며, 코인을 가장 많이 획득할 수 있는 수단입니다.
황금 소원은 요구목록에 최고테크 및 고테크 생산품을 요구할 시 등장하며,
수행할 경우, 일일보상 카운트가 2개 올라가고, 1.5배의 코인과 왕국경험치를 얻습니다.

평일에는 45카운트를 채워서 일일보상 3회 분량만 수행을 권장하고
주말에는 핫타임 이벤트를 진행하며, 일일보상 3배와 코인 20%추가가 적용됩니다.
코인이 부족하다면 특히 주말에 소원나무에 재고를 많이 납품하시길 바랍니다.

이벤트에도 소원나무 횟수 관련 단골로 미션을 내므로, 반드시 신경써주세요
만일 부족한 재고를 요구할 경우, 억지로 채워서 납품하지 말고, **과감히 리롤**하세요.
특히 주의할 점은, **크리스탈로 부족한 재고를 구매하지 말아야합니다!!!!**

(7) 곰젤리 열차
열차의 칸마다 요구하는 생산물을 모두 납품하면 열차가 출발하며,
몇 시간 뒤 다시 도착하면 오로라 재료, 빛조각 크리스탈, 태엽 등을 보상을 줍니다.
메인이 되는 보상은 오로라 재료 3종입니다.

소원나무와 다르게 리롤을 할 수 없고, 요구물품을 그대로 납품해야합니다.
따라서 **재고관리가 중요하지만, 이를 보완할 수단이 존재**합니다.
재고가 부족하면 **해변 교역소 코인 교환소**, 또는 **킹덤패스 납품권**을 이용합니다.
이벤트에서 열차 출발/도착횟수 미션을 단골로 내므로, 반드시 신경써주세요

(8) 곰젤리 열기구
열기구에 왕국 활동중인 쿠키들을 태워서 탐사를 보내고, 시간이 지나 돌아오면 보상을 얻습니다.
크리스피와 비스트이스트 대륙을 탐사 가능하며, **이미 클리어한 챕터에 한해 탐사 가능**합니다.
추후 다른 대륙의 스토리가 풀릴 경우, 해당 대륙에도 열기구 탐사가 지원될 수 있습니다.
비스트이스트 대륙을 탐사하려면 열기구 업그레이드가 필요합니다. **(조건 : 비스트이스트 1챕터 클리어)**
일반적으로 챕터 번호가 높을수록 더 많은 시간과 보상이 걸립니다. **(보상 종류만 달라지기도 함)**

크리스피 월드 탐사는 토핑과 빛조각 및 태엽 수급하는 용도이며,
비스트이스트 월드 탐사는 이스트 광석과 비스킷을 수급하는 용도입니다.
단, **비스트이스트는 하루에 3회만 탐사 가능**합니다.

낮은 확률로 이스트 광석을 얻으면 그에 대응되는 효과를 받을 수 있습니다.
1~2챕터는 광석 1개당 일반 창고 1칸 확장, 3~6챕터는 광석 하나당 비스킷 창고 5칸 확장
7~8챕터는 무역선 회항 시 오색진주의 수급량 증가 효과
개인 필요에 따라 수요하는 광석이 다를 수 있습니다. 그 판단은 본인이 해보시길 바랍니다.
비스트이스트 열기구를 3회 모두 굴리고, 크리스피 1~2번 보내는 루틴을 추천합니다.

(9) 풍요의 분수
일정시간동안 코인, 별사탕을 비롯한 랜덤 아이템을 생성합니다.
랜덤아이템 중에서도 중요한 요소로 간주되는 것은 **고기젤리, 빛조각**입니다.

특히 빛조각을 생산하는 중요 요소 중 하나이므로, 연구소에서 풍요분수 가속은 필수!!

(10) 트로피컬 소다제도 (쿠키성 6렙 달성 후 왕국 남서쪽 해변 떡밥 인접영토 확장하여 해금)
트로피컬 소다제도에서는 마치 영토를 확장하듯이 영역의 구름을 제거하면,
각종 보상이 등장하거나 두리안 해적단에게 침략당한 섬이 등장합니다.
영해 확장 시 섬 외에도 보물상자, 쪽지, NPC 등 보상이 등장하기도 합니다.

침략당한 섬에서 전투하여 승리하면 섬이 해방되며, 재점령될 수 있습니다. (태엽 가능)
해방된 섬은 마치 풍요의 분수처럼 보상을 생산합니다.
단, 풍요의 분수는 랜덤성이 있는 것과 달리,
이들은 랜덤성 없이 고정량을 생산합니다.

많은 섬이 해방될수록 보상 생산량이 증가하며,
이 보상은 **8시간에 한 번씩 수박화채 보상선을 통해 수령**할 수 있습니다.
(왕국 내 or 소다제도 내부에서 수령가능)

(11) 해변 교역소 및 해상무역센터 (쿠키성 6렙 및 8렙 달성 후 남부 해변 영토 확장하여 해금)
쿠키성 레벨 6 달성 후 남쪽 해변 떡밥 인근 영토를 열면 퀘스트가 뜨며,
후르츠칸 앵무새를 도와주면 **해변 교역소를 건설**할 수 있습니다.
해변 교역소에서 물품을 일정횟수 교환하여 퀘스트도 클리어해주세요.

쿠키성 레벨 8을 달성하고 바로 우측 해변 영토 추가 확장하면 또 다른 퀘스트가 뜨며
이 퀘스트를 통해 교역소를 **해상무역센터로 업그레이드** 할 수 있습니다.

해변 교역소에서는 **생산물 재고를 납품하여 다양한 아이템을 교환**할 수 있으며
무역센터에서는 **재고를 무역선에 납품하면 항목별 점수를 획득**합니다.
앵무 교역소에서 판매되는 상품은 **랜덤하게 입고**되며,
6시간마다 수동으로 갱신(리롤)시킬 수 있습니다.

해변 교역소에 신규 추가된 **코인 교환소에서 생산품을 구매**할 수 있습니다.
재고가 **부족한 것을 코인으로 구매하여 보충**하면 됩니다.
생산 10회 이상 시행해야 물품을 해금시킬 수 있습니다. **(열차 등장과 동일조건)**
특히 열차 막힐 때 도움되니 적극 활용을 추천합니다!

무역선은 하루에 1회 왕복하며, 자정에 출항하고, **0시 10분에 돌아옵니다**.
출항 조건으로는 **1만점 이상 적재해야 하며, 미달 시 출항을 유예합니다**.
5만 점 이상을 적재할 경우 즉시 출항하며, 똑같이 익일 0시 10분에 회항합니다.
회항한 무역선은 적재한 점수에 비례한 보상(소다제도 재료+오색조개)을 지급합니다.
쿠키성 12렙 달성 시 오색진주 5000개 지불하고 무역선 1척을 더 구매할 수 있습니다.

고테크로 갈수록 적재점수가 엄청나게 증가합니다.
저테크는 점수도 짠데, 1회 최대 적재량마저 제한되어있습니다.
따라서 **테크업을 충분하게 한 뒤에 수행을 권장합니다!!**

무역센터에서 얻은 오색진주는 오색 조개 갤러리 상점에서 사용이 가능합니다.
오색 조개 갤러리 상점은 각종 유용한 아이템을 오색진주를 화폐 삼아서 판매합니다.
상품은 **랜덤하게 입고**되며, **2일에 한 번씩 새롭게 리셋**됩니다.

추천 구매 상품은 아래를 확인해주세요.
· 레전더리 및 각성고대 영혼석(랜덤 등장)
~~· 길드 유물(상위길드에선 필수)~~ 레전/각고대 영석을 여러개씩 파는 관계로 중요도 ↓
· 빛나는 비스킷 도우(랜덤 등장)
· 두툼한 고기 젤리(랜덤 등장)
· 전설 영혼 조각
· 필수 에픽쿠키 영혼석(랜덤 등장)
· 아레나티켓, 시간권, 스페셜커터(랜덤 등장, 우측 하단 자리)

왕국운영 및 전투능력에 편의성을 제공하거나 강화시킵니다.
또한 연구소에서 각종 편의기능을 활성화시켜줄 수 있습니다.
왕국의 종결 컨텐츠 중 하나로, **1012회의 연구 종결은 매우 오래 걸립니다.**
1~2년에 걸쳐서 연구작을 완료하면 그 짬밥을 인정받을 수 있습니다!

정말 급한 편의성이나 강화연구 같은 경우는 빠르게 진행을 하는 것이 좋지만,
왕국요소가 발전되지 않은 경우 큰 부담이 갈 수 있으니 무리하지 않길 권장하며
성렙이 높아지고 어느정도 테크업과 쿠키하우스작이 진행되고나서 시작을 권장합니다.

<설탕노움 연구소 추천 연구트리>
<왕국>
대장간5 → 편의성 연구(한번에 수거, 생산 모아보기 등..) 해금** → (쭉쭉 1렙 길뚫기 진행) → 연구가속(1차) 5 → 연구가속(2차) 5 → 창고 스택량 증가 전체 5**** → 연구가속 (1.2차) 10 → 스택량 전체 10 ◈ → 재료가속(1.2차) 5 → 생산가속(1.2차) 5 → 솜사탕5 → 우유5 → 솜사탕10 → 우유10 → 대장간10 → 풍요의 분수 가속(1,2차) 5 (풍요별사탕 아님!!) → 필요에 따라 소원나무 코인증가, 열차 및 열기구 시간감소☆ → 이후 자유연구

※풍요분수 가속(별사탕X)은 본인 취향에 따라 순서를 앞당겨도 좋지만, 오로라 투자량이 매우 많으므로 여유가 될 때 시행할 것. 중요한 연구이니 반드시 챙겨야합니다!

<쿠키>
별탕효율 5* → 길뚫기 → 편의성 연구 모두 해금(프리셋, 토핑저장소 등..)*** → 모든연구 1렙작 → 치명타피해 10 → 모든쿠키 능력치증가 5렙작 ◇ → 토벌용 공격력 5렙작 → 모든쿠키 능력치 10렙작♤ → 토벌용 공격력 10렙작 → 성전 5렙작 → 모든연구(공ㅡ체ㅡ방 순서) 2렙작 → 3렙작 → 4렙작 →... → 10렙작

<전체 흐름>
· 쿠키연구 별사탕효율5 및 고기소모 감소까지 하기*
· 왕국연구 생산 모아보기까지 하기**
· 쿠키연구 편의성 연구 모두 해금***
· 왕국연구 위 트리에서 창고스택 5까지 하기****
· 쿠.연 모든능력 5렙작까지 하기 ◇
· 왕.연 스택량 10렙작까지 하기 ◈
· 쿠.연 모든타입 스탯 10렙작까지 하기♤
· 왕.연 자유연구 직전까지☆
· 쿠.연 최종 마무리
· 왕.연 나머지 잡연구 마무리

(13) 약속의 파빌리온 (연구소 해금 시 퀘스트를 통해 해금)
한정판 콜라보가 아닌, 쿠킹덤 정식 스페셜 등급의 쿠키들을 만나볼 수 있는 건물입니다.
스냅드래곤, 고드름예티, 생크림담비 3종의 쿠키들이 있습니다.

각자의 쿠키들은 포인트 게이지가 1200달성되면 획득 가능합니다.
낮은 확률로 즉시 획득할 수 있으며, 일반 시도와 고급 시도로 나뉩니다.
일반 시도는 하루에 3회만 가능하며, 고급 시도(과금용)는 일일제한이 없습니다.

우선순위 : 담비 > 스냅 > 예티
각자 명함을 먼저 따준 후, 이후 담비에게 몰빵을 추천합니다.
(담비는 특수무적이 아니므로 죽을 가능성이 있습니다. 따라서 승급차이도 가장 큽니다.)

(14) 찬란한 영웅들의 신전과 석상
크리스피 월드탐험 6-15 클리어 시 등장하는 퀘스트를 수행하면
왕국 남쪽 바다에 있는 섬 위에 영웅들의 신전을 건설할 수 있습니다.
신전 내부에는 **'영웅의 숨결이 깃든 석상'**도 있는데, **처음 건설 시에는 석상이 없습니다.**
크리스피 월드탐험 9-7 클리어하고, 빛 조각 관련 퀘스트를 모두 수행하여야 해금됩니다.
가장 마지막에 있는 미션은 어둠모드 12회 클리어 미션입니다.

영웅들의 신전에는 단상 위에 5개의 쿠키를 올릴 수 있으며,
해당 쿠키들 중, 가장 쿠키레벨이 낮은 쪽이 쿠키 레벨 보정기준이 됩니다.
따라서 **중요쿠키 5개를 정하여 쿠키 레벨을 90찍어서 단상에 올려줍니다.**

스킬 레벨은 보정받는 기준선이 조금 다릅니다.

따라서 각 타입별 5개씩, **최소 40개 이상 쿠키의 스킬렙을 90을 찍어야 완전**합니다.
아래에 있는 **슬롯에 쿠키를 등록하면 보정기준에 따라 쿠키와 스킬 레벨이 보정**됩니다.

기존에는 슬롯 확장에 빛조각이 많이 들어갔지만, **4주년 이후 무료화가 진행**됐습니다.
따라서 **해금조건만 달성하면 슬롯을 계속해서 오픈**할 수 있습니다.
안심하고 마음껏 열어주세요. 쿠키레벨 확장부담을 현저히 줄일 수 있습니다.

석상은 **각종 스탯을 올려줍니다. 스펙을 판단하는 중요한 지표**
빛조각과 오로라 재료를 사용하여 석상 레벨업이 가능합니다.
석상의 만렙은 100이며, 만렙까지 들어가는 빛조각은 약 177.7만개 가량 됩니다.
모으는 것이 오래 걸립니다. 꾸준하게 빛조각을 모아서 스펙업하도록 합니다.

빛조각 수급처
- 풍요의분수(중요!)
- 아레나 메달상점
- 열기구
- 열차
- 앵무새 해변교역소
- 각종 이벤트/미션 및 교환상점들

~~**※ 신전칸 제발 함부로 뚫지 마세요.** 석상이 짱입니다.~~
~~새싹왕국 미션 5챕터에서 지급되는 **무료확장권만 사용하여 5칸만** 뚫으세요~~
~~**빛조각으로는 단 1칸의 신전 슬롯도 열지 마세요!!!**~~
~~(강제로 오픈시키는 거 같아도 위에 버튼 눌러서 취소 가능)~~
~~**신전칸에 의존하는 플레이는 계정을 망하게 하는 지름길입니다!!!!**~~
~~어차피 뒤로 갈수록 신전칸은 쓸모가 없어집니다.~~
4주년 패치로 이에 대한 걱정은 전혀 필요없어졌습니다!

2-7 전투 스펙의 관리
말 그대로 전투를 위해 필요한 스펙에 관해서 이야기합니다.
보통 **뉴비들은 흔히 주로 "전투력"을 보고 스펙을 판단**합니다.
하지만 이 **전투력은 모순점이 굉장히 많고 신뢰하기 어려운 지표**입니다.

정말 기초적으로, 마법사만 봐도 미스틱플라워보다 전투력이 높습니다.
성능은 물론 말할 거도 없이 미스틱플라워가 압도적으로 좋습니다.
전투력이 높다고 무조건 좋지 않음을 이해할 필요가 있습니다.
하지만, 누구나 강해지고 싶고, 뭐라도 강해지면 더 좋은 건 맞으니까,
스펙을 올리려면 무엇을 해야하는지 알아볼 필요가 있습니다.

스펙에 관련한 요소는 생각보다 많은데,
크게 분류하면 **겉보기 스펙**과 **내실**로 나눌 수 있습니다.

(1) 겉보기 스펙 (직관적으로도 확인가능한 스펙)
정말 직관적으로 봐서도 렙업하여 만렙찍으면 더 강해집니다.
대부분 쿠키 관련 스펙으로, 메타가 바뀌면 금방 무너지는 일회용 스펙에 가깝습니다.
굳이 설명이 불필요한 요소이므로, 자세한 설명은 생략합니다.
겉보기 스펙에는 아래 항목들이 해당합니다.

- 쿠키 레벨
- 쿠키의 승급량(초월 포함)
- 스킬 레벨
- 보물 레벨
- 마법사탕과 잼스톤 (보유 쿠키에 한함)

(2) 내실 (진행하면서 키워나가는 각종 내부 스펙요소들)
내실은 아이템을 수집하거나 계정 내부의 스펙을 강화시키는 요소입니다.
꾸준히 플레이하면 할수록 더 많은 물량과 스택이 쌓이고,

· 토핑과 비스킷
· 쿠키 및 스킨 인연
· 설탕노움 연구소
· 석상
· 랜드마크
· 길드 유물효과

(2)-1 토핑과 비스킷
RPG에서 흔히 템빨요소라고 할 수 있는 장착요소입니다.
토핑의 경우 기본옵션별로 종류가 분류되며, 모든 쿠키가 착용가능합니다.

비스킷은 기본옵션별이 아닌, 쿠키 전투타입에 따라 분류되며,
해당 전투타입에 일치하는 쿠키만 착용가능합니다

두 요소 모두 **공통적으로 중요하게 봐야할 옵션**이 있습니다.
바로 **'부옵션'**입니다. 기본옵션은 누구나 다 얻을 수 있기 때문이고
부옵션은 **투자로 원하는 옵션을 얻어내면서 스펙 차이를 발생시키기 때문**입니다.

즉, **아무렇게나 토핑 12강만 하고 비스킷 30렙만 찍는다고 다가 아님**을 알 수 있습니다.
또한, **쿠키별로 토핑의 종류만 맞춘다고 다가 아님**도 알아야 합니다. (어차피 쓰임은 다양한 편)
제대로 된 세팅과 강력함을 얻기 위해서는 부옵션을 좋게 뽑아가야 합니다.
부옵션의 상태에 따라 토핑과 비스킷의 스펙(질)을 직접적으로 평가하게 됩니다.
자세한 옵션작 방법은 목차 기준 **2-16**와 **2-17**의 **토핑작 비스킷작** 편을 확인해주세요

(2)-2 쿠키 및 스킨 인연
쿠키와 스킨을 수집하다보면 인연 패시브 버프효과가 발생합니다.
일종의 **컬렉션에 따른 효과**라고 볼 수 있습니다.

쿠키의 경우 특정 인연끼리 모여서 총 28개의 인연을 형성하고
각 인연마다 해당 모든 쿠키의 명함을 얻을 경우 인연이 활성화됩니다.

쿠키를 승급하면 **인연 내 쿠키들의 최소 승급수만큼 별**이 달립니다.
별이 달리면 달릴수록 버프가 더 많은 버프가 주어지게 됩니다.
각 인연은 5성까지 달 수 있고, 초월 인연은 별도로 존재하지 않습니다.
스펙업을 하면서 매우 중요하게 여겨지니 인연작을 꼭 해야합니다.
인연 목록표를 확인해가면서 승급작을 진행하도록 합니다.

스킨은 별도로 승급이 존재하지 않습니다.
따라서 **보유한 스킨의 개수만큼 별**이 달립니다.

대부분 스킨인연효과는 쿠키에 비해서 그렇게 큰 차이가 나지 않지만
레전더리 스킨 인연의 **이효증같이 빌드에 영향을 주는 요소도 존재**합니다.
따라서 억지로 스킨을 얻어가면서 인연을 채우라는 것은 아니지만,
빌드 영향요소 인연 여부는 체크해보는 게 좋습니다.

+ 초보자 주요 질문거리
스킨은 크리스피 2-13을 클리어하고 의상실 퀘스트를 수행해야하는데,
잼 가게 생산건물을 2단계로 업그레이드한 후, 스윗젤리 잼을 5개 생산하고 납품해야합니다.
해당 퀘스트를 몰라서 스킨을 해금하지 못 하시는 분들은 우측 퀘스트를 필히 확인해주세요.

(2)-3 설탕노움 연구소
연구소에는 왕국 연구와 쿠키 연구가 있습니다.
이 중 전투스펙과 관련되는 쿠키 연구에는 굉장히 많은 연구가 있습니다.
이걸 찍으면 찍을수록 스펙이 계속 오르게 됩니다.
상세한 연구소작 방법은 목차기준 **2-6** - (12) 항목을 참고해주세요.

(2)-4 석상
석상은 빛조각과 오로라 재료를 사용하여 레벨업할 수 있으며

· 방어력 최대 10%증가
· 체력 최대 15% 증가
· 풍요의 분수 23% 가속
· 쿠키하우스 33% 가속
· 소원나무 코인획득 23% 증가

만렙(100)까지 들어가는 **빛 조각은 약 177.7만개**이며,
소요기간은 **무과금 기준 약 3년**입니다.
전투스펙이 오르는 요소인 만큼 꾸준히 렙업해줘야 합니다.

(2)-5 랜드마크
랜드마크들 중에서는 전투스펙을 올려주는 랜드마크들이 8종 있습니다.
어떠한 랜마가 해당되는지는 **목차기준 2-6의 (6)에 제시**되어있습니다.

대부분 랜드마크는 구매 및 획득하고 무리없이 만렙을 찍을 수 있지만
그렇지 않은 랜드마크가 하나 있습니다. 바로 케이크타워 랜드마크입니다.
레벨업 재화가 기본적으로 코인/오로라가 아니고
별도의 혼돈의 파편 재화를 사용하여 구매하고 레벨업을 합니다.
쉽게 만렙찍을 수 있는 랜마가 아니다보니 스펙 차이를 불러일으키며
만렙 시 체력 50%증가라는 엄청난 능력을 가지고 있습니다.

(2)-6 길드 레벨 및 유물효과
내가 가입한 길드가 가지는 **레벨과 보유한 유물**에 따라 **버프**를 받습니다.
가입만 해도 즉시 적용되는 버프이며, 탈퇴 시 버프가 사라집니다.
생각보다 무시할 수 없는, 쿠키 초월 몇개 정도의 차이가 발생하므로
상위 컨텐츠를 즐기고 싶다면 좋은 길드는 필수로 가입해야 합니다.
이를 위해서는 **토벌전을 성실하게 할 필요가 있습니다.**

2-8 패키지 추천 (과금)

쿠키런 킹덤의 패키지는 대부분 과금이 비효율적입니다.
쿠키런 킹덤은 과금러보다는 무/소과금에게 보다 친화적인 게임이며,
과금여부 자체보다는, 특정 유틸의 명함 보유 유무를 더 중시하고 있습니다.
만일 과금을 해서 스펙 차이를 보고자 하면 엄청나게 많은 돈을 들여야 합니다.
가급적 혜자 패키지를 우선적으로 지르도록 합니다.

과금 1티어
· 킹덤패스 / 고등급 시즌패스
· 설탕노움의 집 (최초 1회만 800크리스탈 = 무과금 구매가능)
· 5일 출석 패키지
· 릴레이 패키지 (4주년 한정)
· 출석왕 패키지 (4주년 한정, 매일 수령하세요!!)
· 마법공방 추가 패키지 (오래 게임할 유저에게 추천)

과금 2티어
· 자동생산건물 패키지 (오래 게임할 유저에게 추천)
(번외로 나무 자동생산 1개는 1,200크리스탈 = 무과금 구매가능)
· 특별토핑 10개 패키지(9,900원/5회 구매가능)
· 고등급패스/이벤트미션 완수 패키지(6,000원)
· 고등급 쿠키 승급기념 패키지(영혼석 포함, 픽업기간 내 구매권장)
· 비스트이스트 테마 완수 패키지(19,000원)
· 테마(스테이지) 돌파 패키지(1~2만원대, 보상이 나눠져있음)
· 깜짝 타임딜 패키지(케바케가 있음. 좋은 건 확실히 좋음)
· 스타터 패키지
· 그 밖의 1만원 이하, 또는 내외의 저렴한 패키지

과금 3티어
· 프로필 꾸미기 패키지

· 두툼한 고기젤리 패키지(100개 6,000원짜리 기준)

나머진 대부분이 소위 말하는 **'혹우 패키지'**입니다.
본인의 지갑 사정 생각하여 합리적인 과금하시길 바랍니다.

2-9 크리스탈 추천 사용처

많은 초보 유저들은 크리스탈을 무지성 쿠키뽑기하면 다라고 생각합니다.
하지만 실제로 그렇지 않습니다. **쿠키뽑기는 생각보다 비효율적**입니다.
다른 사용처가 생각보다 많습니다. 쿠뽑 크리스탈 투자는 최소한으로 해야합니다.
가급적이면 **커터 위주로 뽑기를 권장하며, 여유로울 때에만 쿠뽑**을 하도록 합시다.

어차피 쿠키는 승급보다 명함 획득이 훨씬 중요하고,
대부분 고등급 쿠키들은 웬만하면 명함만으로도 충분합니다.

<크리스탈 주요 투자요소들>
- · 왕국 투자요소 모두 해결(상세내용은 왕국관리 편 확인)
- · 업데이트 상점 구매
  - · 필수 구매 : 고등급 뽑기재화, 숙명 쿠키커터, 에픽 쿠키(영혼석)상자, 두툼한 고기젤리
  - · 선택 구매 : 특별토핑, 성전 티켓
- · 비스킷 세공작 투자
- · 프리셋 슬롯 확장(부족하다고 느끼면 구매)
- · 각종 컨텐츠 티켓 추가 구매(성전, 현상수배, 비스트레이드 등..)
- · 위 작업을 하고나서 여유분량 정하고 쿠키뽑기 투자

※주의사항 : 보물뽑기, 생산/건설 즉시완료, 코인 구매, 생산품 구매 절대 하지 마세요!!!
(보물뽑기는 반드시 마일리지 상점에서 뽑기권 교환 후 진행합니다)

2-10 현 시점 추천 쿠키와 평점/마법사탕 추천트리

(1) 현 시점 추천 쿠키와 평점

여느 RPG게임이 그렇듯 메타를 따라가는 것은 중요합니다.
어떤쿠키가 중요한지 파악하여 **엉뚱한 쿠키를 키우지 않도록 주의**합시다.
필수쿠키들 위주로만 키워도 어지간한 컨텐츠는 소화됩니다.
에픽등급 쿠키도 다수 있으며, 대부분 마일리지로 구매가 가능합니다.

단, 캔디애플과 아라모드 같은 **최신 에픽쿠키는 마일리지로 구매 불가**합니다.
캔디애플 같이 픽업뽑기에 떠 있는 경우는 스페셜 쿠키뽑기를 진행하고,
아라모드 같이 논픽업은, **업데이트 기념 특별상점에서 에픽영혼석 상자를 구매**하고,
명함을 획득할 분량만큼만 영혼석을 교환합니다. 승급은 급하게 하지 마세요.



다만, 크렘 → 미플 → 쉐밀/버닝/바궁 → 의적/블레몬 → 각종 토벌 서포터들 → 나머지 쿠키들
이 순서로 육성해줘야 케이크타워 및 길드토벌전을 더 쉽게 접근할 수 있습니다.
토벌전과 케이크타워 우선테크가 빠른 계정육성의 핵심임을 잊지 마세요!!!!
위 스샷의 숫자는 각 필수/메타 쿠키의 우선순위를 나타내고 있습니다.

스샷에 있는 쿠키들 중에서 6순위까지는 전부 필수쿠키입니다!!
5~7순위라고 해서, 전체적으로 우선순위가 떨어지는 것이 아닙니다.
각성 퓨어바닐라를 대비하여 퓨어바닐라는 6순위로 미리 배치해뒀습니다.
캔디애플에 의해 밀려난 블랙레이즌은 8순위 정도로 간주합니다.
(2피증 보스전 덱에서 블랙레이즌이 쓰일 가능성 고려)

⭐ : 필수쿠키 (토벌용 or 0티어) 별 많이 붙을수록 중요
👍 : 권장쿠키 (1티어)

<탱커> (딜탱과 서폿탱도 포함)
⭐⭐ 버닝스파이스 (모든 컨텐츠 가용)
⭐+ 다크카카오(각성) (스토리/용토벌/아레나)
⭐⭐+ 의적 (모든 컨텐츠 가용)
⭐솔방울 (감초토벌)
👍뇌신무장 (아레나 조커덱/성전/케이크타워)
👍휘낭시에 (스토리/케이크타워)

<딜러>

⭐⭐바람궁수 (스토리/아레나/케이크타워)
⭐+ 골드치즈(각성) (스토리/아레나)
⭐+ 서리여왕 (스토리/아레나/감초토벌)
👍달빛술사 (스토리/아레나 한방덱)
⭐⭐블랙레모네이드 (용토벌/성전/스토리/케타)
⭐+ 캔디애플 (용토벌/보스전)
⭐망고 (토벌전/레이드)
⭐⭐ 크렘브륄레 (보스전/천사토벌/성전)
⭐⭐ 아라모드 (토벌전/성전)
⭐+ 트위즐젤리 (토벌전/성전)
⭐+ 블루파이 (감초토벌)

<힐러/서포터>
⭐⭐⭐미스틱플라워 (모든 컨텐츠 가용 절대 필수!!!)
⭐민트초코 (천사토벌/공속덱)
⭐+ 별산호 (성전/천사토벌)
⭐⭐생크림담비 (모든 컨텐츠 가용)
👍퓨어바닐라 (케이크타워)
👍린저 (케이크타워)
👍스냅드래곤 (아레나)
👍고드름예티 (아레나)

같이 참고해보면 좋을 자료입니다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3269102


[2025 Guide 4] 4. 25.02.05 147종 쿠키 사용처 및 모든 ...
대한민국 모임의 시작, 네이버 카페
cafe.naver.com

(2) 마법사탕 추천 트리
마법사탕을 가진 쿠키는 현재 32종으로 꽤 많이 존재합니다.
하지만 이 중에서 **중요한 쿠키는 거의 길드 토벌전 위주**로 해당됩니다.
마법사탕을 가진 쿠키들을 나열해보면 아래와 같습니다.

블루파이, 트위즐젤리, 민트초코, 오징어먹물, 호밀,
캡틴캐비어, 망고, 샤벳상어, 눈설탕, 흑당, 블랙레이즌,
에스프레소, 라떼, 뱀파이어, 솔방울, 감초, 실론나이트,
다크초코, 마라, 와일드베리, 페스츄리, 웨어울프,
휘낭시에, 파르페, 박하사탕, 슈크림, 크림유니콘,
마들렌, 자색고구마, 딸기크레페, 프릴해파리, 우유

위의 마법사탕 쿠키 중에서, 현재 또는 과거에 토벌에서 쓰였던 쿠키는
블루파이, 트위즐젤리, 민트초코, 블랙레이즌, 웨어울프, 오징어먹물
망고, 솔방울, 다크초코, 슈크림, 마들렌, 우유, 뱀파이어, 호밀

그 중에서도 현재 덱의 가치가 떨어지거나 메타에서 밀린 쿠키를 제외하면
블루파이, 트위즐젤리, 민트초코, 솔방울
해당 4종만이 중요한 마법사탕이라고 할 수 있습니다.
하지만 민트초코는 1강이 크게 유의미하고 이후에는 차이가 별로 없습니다.
따라서 **민초 제외한 나머지 3종을 최우선적으로 30강**을 찍어야하겠습니다.
순서는 아래와 같이 하시는 것을 권장하겠습니다.

민트초코 1 → 트위즐젤리 1 → 휘낭시에 1(토벌은 아니고, 특정 상황에 사용)
→ 솔방울 10 → 트위즐젤리 10 → 블루파이 10
→ 솔방울 20 → 트위즐젤리 20 → 블루파이 20
→ 트위즐젤리 30 → 블루파이 30 → 솔방울 30
→ 민트초코 30 (1강이 중요하고, 30강은 나중에 해도 상관없음)

다른 마법사탕 쿠키들은 **우선순위가 떨어지지만,**
꼭 필요할 때는 10강 정도만 중간에 찍으시면 됩니다.

2-11 쿠키별 토핑/비스킷 추천

현재 쓰이고 있는 쿠키들의 대략적인 세팅방법을 공유합니다.
대략적이기 때문에, **상세한 정보는 별도의 공략을 찾는 게 좋습니다.**
메타에 들어가지 않는 **불필요한 쿠키는 제외**하였습니다.

피감은 원활한 진행을 위한 권장수치이며,
쿨은 수치를 넘거나, 범위 안에 들어가야 합니다.
(쿨타임이 권장수치인 것도 있음)

아레나에 쓰이는 쿠키들은 특무나 포션역할 제외하고,
전부 가능한 높은 피감을 세팅 권장합니다.

비스킷 옵션 중, 속성 피해증가는 pve에서 좋으며
피감무시는 pvp(아레나, 대난투 등)에서 주로 좋은 옵션입니다.
단, 일부 보스는 피감을 달고있어서 피무가 통하기도 합니다.
쿨타임과 피감은 컨텐츠 구분 없이 경우 따라 필요합니다.

🛡️ 탱커(딜/서포트 전방도 포함) 🛡️

버닝스파이스 [라즈]
· 시작쿨 2초 : 쿨 7.41%↑
· 시작쿨 3초 : 쿨 7.3%↓
· 공/치/피감/공속 위주 세팅, 쿨은 상황따라 적절하게
· 권장 비스킷 : 4피무(아레나) / 4불피증(PVE)

다크카카오(용군주) [초코칩/라즈/애플]
· 시작쿨 2초 : 쿨 36%↑
· 시작쿨 3초 : 쿨 35.8%↓
· 토벌(어둠덱) : 쿨9%↑ 치확 보물마다 다름
· 권장 비스킷 : 2쿨2피무 · 4피무(아레나) / 4어피증(토벌)

의적 [초코칩/라즈/애플]
· 토벌/성전 : 쿨 33% 공속 12~13%
(비스킷 상태 따라 토핑 선택, 공략 필히 참조)
· 아레나 : 3초시작(쿨 10.3%↑)극피감 세팅
· 권장 비스킷 : PVE 4쿨(20%이상) / PVP 피감/쿨 위주

솔방울 [캐러멜]
· 감초토벌 : 공략 참조, 공속 57~58%권장
· 권장 비스킷 : 공속 4줄

뇌신무장 [애플/라즈]
· 치확 57%↑ 공/피감/쿨 ↑↑
(가끔은 치확 무시하고 라즈를 사용하기도 함)
· 권장 비스킷 : 4전피증 / 4피무(아레나 사용 시)

휘낭시에 [아몬드/초코칩]
· 쿨&피감 ↑↑ 비스킷 상태 보고 조율
· 권장 비스킷 : 쿨 or 피감 위주

🗡️ 딜러 🗡️

쉐도우밀크 [라즈/초코칩]
· 시작쿨 1초 : 쿨 24.25%↑ (다른 11초쿠키 2초 기준선)
· 공&치&쿨&피감↑↑
· 권장 비스킷 : 4피무(아레나)

· 시작쿨 1초 : 쿨 16.7%↑
· 시작쿨 2초 : 쿨 16.6%↓
· 공속 7%↑ 쿨&피감&공&치 ↑↑
· 권장 비스킷 : 4피무(PVP) / 4공속(PVE)
※ 망토 끼면 공속 권장치 다름!!

골드치즈 [라즈베리/초코칩]
· 시작쿨 2초 : 쿨 36%↑
· 시작쿨 3초 : 쿨 10.3%↑
· 시작쿨 4초 : 쿨 10.2%↓
· 쿨&피감&공&치 다다익선
· 권장 비스킷 : 4피무 · 2피무2쿨(아레나) / 4땅피증(PVE)

달빛술사 [라즈베리/초코칩]
· 시작쿨 2초 : 쿨 44.5%↑
· 시작쿨 3초 : 쿨 22.3~44.4%
· 토핑 부옵션 : 공&치&쿨&피감 ↑↑
· 권장 비스킷 : 1피무 3쿨(17%이상)

서리여왕 [초코칩]
· 감초토벌 : 쿨 50%↑(공략 참조할 것)
· 권장 비스킷 : 4쿨

블랙레모네이드 [라즈/초코칩]
· 용토벌 : 쿨14~35% 피감27%↑ 공↑↑ 치확 비추
· 성전 : 쿨35% 공&치↑↑
· 권장 비스킷 : 4전피증 / 3전피증 1쿨

블랙레이즌 [라즈/초코/애플]
· 어둠덱 : 쿨12% 공&치↑↑(공략 참조)
· 레레덱 고단대비 : 쿨 최대한 높게
· 권장 비스킷 : 1쿨 3어피증 / 4쿨

애플캔디 [라즈/초코/애플]
· 상세한 내용은 용 토벌전 공략 확인
· 권장 비스킷 : 4쿨

망고 [애플/초코칩]
· 쿨35% 치확27% 피감20%↑ 공 낮게(호각 회피)
· 권장 비스킷 : 4쿨

크렘브륄레 [라즈베리]
· 토벌 : 쿨7.8%↑ 공속&공&치확↑↑
· 권장 비스킷 : 4공속

트위즐젤리 [애플/아몬드/초코칩]
· 용토벌 : 피감 최소64%↑(쿨과 치확은 덱마다 공략참조)
· 감초토벌 : 쿨 51%↑ (공략참조)
· 성전 : 쿨 35% 공속&치확↑↑
· 권장 비스킷 : 4쿨 / 4공속 / 4피감 or 3피1쿨 (비스킷 20렙 이하 권장)

아라모드 [애플/카라멜/라즈베리]
· 용토벌 : 담일님 공략 참조
· 천사토벌 : 쿨 5%↑공속 58.3%↑치확 24.5%↑이효증 적당히
· 성전 : 쿨 35% 공속&치확↑↑
· 권장 비스킷 : 4쿨 / 4공속

블루파이 [라즈/애플]
· 감초토벌 : 쿨X 토핑공44%↑ 공속&치확↑↑
· 권장 비스킷 : 4[illegible]

➕ 힐러 · 서포터 ➕

미스틱플라워 [초코칩/라즈/애플]
· 시작쿨 2초 : 쿨 44.5%↑
· 아레나 : 올쿨(피감&쿨&방어&체력↑↑)
· 용토벌 : 쿨35% 치확 최대한, 공속 적절히(공략참조)
· 권장 비스킷 : 4쿨(토벌) / 3쿨 1피감(아레나)

민트초코 [초코칩]
· 저쿨 : 쿨 27%↑
· 고쿨 : 쿨 47%↑
· 극쿨 : 쿨 51%↑
· 권장 비스킷 : 4쿨

별산호 [초코칩]
· 천사 저쿨 : 쿨20%
· 천사 고쿨 : 쿨47%↑
· 성전 : 쿨35% 공속↑↑
· 권장 비스킷 : 4쿨 / 3속 1쿨

퓨어바닐라 [초코칩/라즈/애플]
· 미플과 세팅방법 동일(미플 쪽을 참조할 것)

생크림담비 [초코칩/라즈]
· 시작쿨 3초 : 쿨 35.3%↑
· 아레나 : 올쿨(3초+피감↑↑) / 최근엔 4초 담비도 쓰임
· 천사토벌 : 쿨 30%↑ (빌드 안 꼬이게 유동적 조절 필요)
· 감초토벌 : 쿨 40% 내외 (공략참조)
· 권장 비스킷 : 4쿨(토벌/아레나) / 1~2쿨+피감(아레나)

고드름예티 [초코칩/라즈]
· 시작쿨 2초 : 쿨 30.56%↑
· 시작쿨 3초 : 쿨 2.78~30.55%
· 시작쿨 4초 : 쿨 2.7%↓
· 아레나 : 전략에 따라 쿨타임 설정하여 사용(피감X 공/치/속↑↑)
· 권장 비스킷 : 쿨 3%↑(쿨 다다익선→라즈 첨가)

스냅드래곤 [초코칩/라즈]
· 시작쿨 2초 : 쿨 50.99%↑
· 시작쿨 3초 : 쿨 31.38~50.9%
· 시작쿨 4초 : 쿨 11.77~31.3%
· 시작쿨 5초 : 쿨 11.7%↓
· 아레나 : 전략에 따라 쿨타임 설정하여 사용(피감X 공/치/속↑↑)
· 권장 비스킷 : 쿨 5%↑(쿨 다다익선→라즈 첨가)

린저 [초코칩/카라멜]
· 케이크타워(망토 받을 정도의 공속, 사이클 맞춰줄 쿨타임 세팅)

2-12 토핑/비스킷 세팅법 기초 이론



토핑과 비스킷은 **단순히 특정 종류만 맞춰 장착하면 끝이 아닙니다.**
각 토핑별로 부옵션이 다르고, 각 쿠키가 보유한 **장착옵션에 대한 이해가 필요**합니다.
항상 **토핑+비스킷 장착효과를 보면서 세팅하는 습관**을 들여야 합니다.
이 옵션을 맞춰나가는 것에 대한 간단한 이론을 설명합니다.

세팅옵션에는 5가지의 근원지가 있습니다.
· 토핑 기본옵션
· 토핑 부옵션
· 토핑의 세트옵션
· 비스킷 기본옵션(공/체 고정)
· 비스킷 부옵션

이 모든 곳에서 합한 옵션이 장착효과가 됩니다.

💡 **꼭 알아야하는 사항!!!**
(1) 각 주요토핑 12강의 기본옵션값
· 라즈베리&애플젤리 9%
· 초코칩 3%
· 아몬드&카라멜 4.1%

(2) 토핑의 각 부옵션들마다 수치범위
· 공&치&속 1~3%
· 쿨 1~2%
· 피감 1~6%

(3) 세트효과의 수치
· 토핑종별로 다름
· 세트가 하나인 것도, 두개인 것도 존재

(4) 비스킷 부옵션들의 수치범위
· 쿨 2~6%
· 공속 3~10%
· 피감 5~10%
· 피무 5~15%
· 속성피증 8~15%
※ 중요한 유효옵션들만 적었습니다.

예시) 쿨타임 옵션 관련

초코칩은 12강을 하면 기본옵션 쿨 3%가 붙습니다.
이를 5개 장착하면 **3×5 = 15%**가 되며,
세트옵션으로 5%가 추가되어 20%가 됩니다.
이는 아무 토핑 부옵션이 없는 기준입니다.

토핑 **부옵션에서 쿨은 1~2%**가 뜹니다.
토핑 하나 기준에서 옵션 중복은 불가하며
5개 장착이니 **최대 10%까지 가능**합니다.

즉, **초코칩 없이 토핑쿨 10%까지 가능**하며
초코칩을 모두 장착하면 최대 30%까지 가능합니다.
또한, **초코칩의 물량과 부옵션 수치를 조절하여**
원하는 쿨타임을 조율할 수도 있습니다.

비스킷으로는 **부옵션 쿨이 2~6%**까지 붙습니다.
4줄 모두 같은 옵션으로 통일도 가능합니다.
따라서 **비스킷은 쿨 최대 24%**붙습니다.

모든 쿨타임을 영혼까지 끌어모으면
30%(토핑) + 24%(비스킷) = 54%가 됩니다.

2-13 자동전투와 시작 쿨타임의 이해

자동전투는 쿨타임이 모두 흐르고 사정거리 내에 적이 들어오면
정해진 메커니즘에 따라 스킬과 보물을 자동 발동시켜주는 시스템입니다.
경우에 따라서는 손으로 누르는 피로도를 줄여주어 유용하게 사용할 수도 있지만,
오해하지 말아야하는 점은, AI가 스킬을 알아서 상황맞게 조절해주는 게 아닙니다!!!
따라서 **자동전투를 하게 될 경우 비효율적인 전투를 경험할 수도 있습니다.**
이 자동전투에 대한 기본적인 이해를 위해서 작성하였습니다.

보물의 발동조건 : **쿨타임 돌자마자 즉시**
스킬의 발동조건 : **쿨타임 돌고, 적이 사정거리 내에 들어오면 발동**
(단, 아군 버프를 위한 스킬인 경우 적이 없어도 사용가능)

만일 **여러 쿠키가 스킬이 동시에 돌아온다면?**
전방의 쿠키부터 차례로 사용하며, 각 쿠키간 1초씩 딜레이가 발생합니다.
(해당 딜레이를 줄이고자 아레나 제외하고 수동으로 직접 누르기도 합니다)

PVE에서 알면 유용한 정보 1 : 스킬 예약하기
아직 쿨타임이 안 된 쿠키의 스킬을 누르면 모래시계 아이콘이 뜨면서 예약됩니다.
가장 기본적으로는 **내가 먼저 스킬을 사용하고싶은 쿠키를 예약하는 것**이며,
먼저 쿨이 돌아오는 쿠키의 자동 발동을 막을 수 있습니다(수동제어는 가능)
빌드를 쓸 때 필수로 알아둬야하는 기술입니다.

PVE에서 알면 유용한 정보 2 : 스킬 연출 ON/OFF
게임 설정에서 스킬 연출을 키거나 끌 수 있습니다.
겉으로는 별 거 없는 기능같지만, 알고보면 유용한 숨은기능이 있는데,
스킬 발동 시 게임 내부 시간이 0.2~0.3초 정도 지연이 됩니다.
이 지연을 활용하면 토벌전에서 더 정확하게 빌드 사용이 가능합니다.
(아레나에선 시간만 낭비되니까 위 기능을 비추천합니다!!!)

PVP에서 필요한 정보 : 자동전투 강제 및 시작 쿨타임의 기초
아레나는 대표적인 PVP 컨텐츠로, 자동전투가 강제됩니다.
또 다른 비정기 PVP인 대난투 역시 강제로 자동전투를 합니다.
여기서는 내 마음대로 스킬 순서 정하기가 지극히 제한됩니다.

따라서 쿨/공속을 원하는 타이밍이 나오도록 깎는 작업이 필요합니다.
쿨/공속을 깎는 것에 대해서는 보통 공략가들이 해주는 편이지만
이 정보가 없을 경우, 직접 현장에 뛰어들어 시도해봐야 합니다.

또한, 시작할 때에는 쿠키들 타이밍이 대부분 겹칩니다.
타이밍이 겹치면 동시에 쓰지 않고, 메커니즘에 따라 순차적으로 씁니다.

시작 쿨타임은 기본쿨과 달리, **전투 시작 시 별도로 가지는 쿨타임**입니다.
보통 보유 쿨타임의 30%를 정수로 반내림한 값을 가집니다.
몇몇 일부 쿠키들은 **예외사항이 있을 수 있습니다.** (찰스, 요정왕 등)
공략에서 요구하는 각 쿠키별 쿨타임을 반드시 확인하고 세팅하며,
전체적인 쿨타임 커트라인 관련해서는 아래 게시글을 참조하시면 좋습니다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3043953

"비스킷 반영" NEW 쿨타임 정리표
대한민국 모임의 시작, 네이버 카페
cafe.naver.com

2-14 보물뽑기 픽업 우선 순위

보물뽑기 역시 토벌전을 최우선할 필요가 있습니다.
가장 자주 쓰이는 보물은 **무공/시계/망토/호루라기** 이며
그 중에서 **시계는 상대적으로 우선순위가 떨어집니다**(만렙 전에는 커먼시계 사용)
시계가 우선순위 떨어지는 이유는, **미량의 공격력보단 쿨타임이 훨씬 중요**합니다.
어차피 **레벨이 높은 쪽이 쿨타임 감소량이 더욱 높습니다.**

해당 보물들이 완료되면 아레나 보물 순위가 다음으로 가는데,
이건 가급적 마일리지 투자를 유예합니다. 그냥 천천히 하세요....
바로 아래의 마일리지 투자순서에 연계되는 내용입니다.
보물뽑기권 자연획득만 써서 작해도 충분합니다.

<보물뽑기 우선순위>
무공 = 파란망토 = 호루라기 > 시계 > 깃털 = 유리병 = 모노클 > 나머지 보물들

2-15 마일리지 투자 순서

(1) 토벌전 및 범용성 쿠키* 명함**따기
(2)-1 보물에서 무공 망토 호루라기 픽업 지정하기
(2)-2 픽업보물 11렙까지 보물뽑기 (만렙 이후 중복로스 줄이기 위함)
(3) 인연작 및 토벌 및 범용쿠키 5성작
(4) 픽업보물 11렙 달성마다 바꿔가면서 주요 보물뽑기 마무리
(5) 10분 가속권 무한 투자(연구소, 마법사탑 등)

* 토벌전 및 범용 쿠키 : 각종 컨텐츠에서 잘 쓰이거나 토벌전에 들어가서 필수인 쿠키
** 명함 : 영혼석 20개 또는 1회 획득으로 0성인 상태
(토벌전 및 범용쿠키는 목차 2-10 추천쿠키 항목에서 확인)
※ 주의사항 : 마일리지로 무지개큐브, 영혼조각, 별사탕!!! 제발 사지 마세요!!!

2-16 토핑작하기

토핑은 RPG관점에서 봤을 때 일종의 '악세사리'에 해당하는 장비템으로 간주됩니다.
그러나 **많은 뉴비 유저들은 단순 12강하고 장착 요소로만 생각하는 문제점**이 있습니다.
하지만 **토핑의 질을 결정하는 요소는 부옵션**이고, 이 **부옵션을 잘 뽑는 것이 매우 중요**합니다.

토핑의 부옵션은 **각 줄마다 중복옵션이 불가능**하며, **부옵션을 고칠 수 없습니다.**
결국 **잘못된 부옵션의 토핑은 분해하고 새로운 토핑작을 계속 이어나가야 합니다.**
부옵션은 **좀처럼 내가 원하는대로 뜨지 않는 편**이며, **수 많은 노가다를 요합니다.**

토핑 중에서는 테마별로 **특별토핑**도 존재합니다.
각 테마마다 **정해진 쿠키만 착용가능**한 제약점이 있으며,
잡옵션들 몇 개가 제거되고, 최소수치가 더 높게 나와서 **토핑작이 더 수월**합니다.
단!!! 오해하지 말아야할 것은 **특별토핑이 더 좋은 토핑이라는 뜻이 아닙니다!**
따라서 특별토핑을 고를 때 주의점은, 먼저 각종 공략들을 통해 수요를 파악하고,
일반토핑의 상태를 비교하고 부족한 세팅을 보강하기 위해서 고릅니다.

아래의 가이드대로 토핑작을 하여 **하나라도 더 질 좋은 토핑을 노리도록 합니다.**

https://cafe.naver.com/crkingdom/3238189
좀 더 자세히 설명된 토핑작 가이드글로, 같이 참고하시면 좋습니다.

[2025 Guide 1] 1. 토핑작
대한민국 모임의 시작, 네이버 카페
cafe.naver.com

♦토핑조각 주요 수급처
- 🔷길드 뽑기(랜덤획득) **(가장 중요!!!)**
- 🔷월드 탐험(반복클리어)
- 🔷토핑 분해
- 🔷열기구 탐사(랜덤획득)
- 🔷이벤트/미션 보상
- 🔷아레나/해변상점 구입(비효율)

♦토핑 주요 수급처
- 🔷길드 뽑기(랜덤획득) **(가장 중요!!!)**
- 🔷월드 탐험 (꼭 정해진 곳 아니여도 됩니다)
  - · 애플젤리 : 8-27 / 18-27
  - · 아몬드(피감) : 8-29 / 18-28
  - · 라즈베리(공) : 8-29 / 18-29
  - · 초코칩(쿨) : 8-25 / 18-30
- 🔷열기구 탐사(랜덤획득)
- 🔷아레나/해변상점에서 구입

<토핑 강화요령>

(1) 위에 언급된 수급처에서 재료를 수급합니다.

(2) 에픽등급 라즈/아몬드/초코칩/애플젤리/캐러멜 제외하고
나머지 모든 잡토핑은 분해합니다(조각수급)

(3) 선별된 토핑을 우선 6강까지 시도합니다.

(4) 6강에서 유효옵션이 뜨면 9강까지 시도,
6강부터 잡옵션이 떴다면 바로 분해합니다.

(5) 9강에서 추가된 옵션이 괜찮은지 판단 후,
범용성을 판단하여 12강 가거나 분해합니다.
판단이 애매하다면 킵할 것을 추천드립니다.

특별토핑의 경우, 피감이 먼저 붙은 경우를 제외하고
9~12강에서 치피감이 뜨면 지체없이 분해합니다.

(6) 세부적인 분해/강화 기준은 아래를 참고합니다.
※유저마다 마지노선 수치는 다를 수 있습니다.

🔶9강 망해도 12까지 강화 = ✔
🔶9강 망하거나 애매하면 보류 = ❗
🔶9강 망하면 분해 = ❌

🍓🍏🍪라즈베리 / 애플젤리 / 초코칩 / 캐러멜
(6강 강화기준)
※강화기준보다 0.6이상 미달되는 옵션은 즉시 분해
사람마다 기준 다르니 적절히 타협점 잡기
특별토핑 마지노선은 본인이 알아서 정하기

- · 피감(5% ~) ✔
- · 쿨감(1.5% ~) ❗
- · 공(2% ~) ❗

☆피감이 없어도 타 유효옵션만 좋으면 살리기 가능!
(토벌전에서 유용하게 사용 가능)

※ 단, 공속을 띄우지 못 한 '캐러멜' 토핑은 쓰레기입니다.
여유분이 있다면 과감하게 갈아버리도록 합니다.

🥜아몬드 (6강 강화기준)
· 피감(5% ~) ✔
· 쿨감(1.5% ~) ❗
· 체력(2% ~) ❗
· 공(2% ~) ❗
· 공속(2% ~) ❗
· 치확(2% ~) ❗
· 치피감 (3.5% ~) ❌
· 방어(2% ~) ❌

※ 아몬드는 12강까지 피감을 끝내 3.5%이상 띄우지 못 할 경우,
다른 유효옵션 무시하고 과감히 폐기합니다

(6)-1
❗의 옵션이여도 수치가 너무 낮으면 ❌로 간주.
(6)-2
6강기준 ❗인데 9강옵션도 좋으면 12강 직행
(6)-3
❗인데 9강에서 보류 발생 시,
토핑조각이 남아돌 경우에만 강화시도
(6)-4
❌ 인데 9강옵션 좋으면 12강 직행
9강이 애매하거나 구리면 그냥 즉시 분해
(6)-5
12강 도달한 토핑은 옵션 괜찮은지 확인 후
자신의 수요에 따라 착용 or 분해합니다.

💡 즐겨찾기 추가에 관한 팁

부옵션이 얼마나 좋게 나왔느냐에 따라 본인이 생각하는대로
1~6등급을 매겨서 즐겨찾기 북마크를 달아주어
원하는 토핑을 더 쉽게 찾고 관리할 수 있습니다.
분해방지 기능은 덤으로 있으니 꼭 써야하는 기능!!

일반적으로 피감이 높고 다른 부옵션도 잘 붙을수록
높은 등급을 매겨준다고 생각하고 표시해줍니다.
(각자의 방법이 있기 때문에 이 부분에 정답은 없습니다.)

2-17 비스킷작하기

3주년 이후로 제2의 토핑, 비스킷이 출시되었습니다. **템작할 요소가 하나 더 늘어버린 셈.**
기본적으로는 토핑과 유사하지만 조금 다른 점이 몇 개 있습니다.

토핑과 주요 차이점이라면, **옵션 활성화를 먼저 시켜야하고, 옵션을 고칠 수 있습니다.**
또한, 토핑은 부옵션 간 중복이 불가지만, **비스킷은 부옵션 중복이 가능합니다.**
유효옵션도 토핑과 약간 다르고, 제작과정은 토핑과 상당히 다릅니다.

또한, **토핑과 비교해서 특별 개념이 많이 다르기도 합니다.**
특별토핑은 수월하게 하는 쪽이라면, **특별비스킷은 새로운 시도를 하는 쪽**입니다.
아래의 유의사항들과 가이드를 확인하여 좋은 비스킷을 만들어갑시다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3240675 같이 참고해볼만한 자료입니다.



[2025 Guide 2] 2. 비스킷에 대해
대한민국 모임의 시작, 네이버 카페
cafe.naver.com

비스킷은 총 4가지로 분류할 수 있습니다.
· 일반 비스킷
· 특별 비스킷(속성) → '속성 비스킷'이라고 칭함
· 특별 비스킷(비스트) → '비스트비스킷'이라고 칭함
· 특별 비스킷(4주년) → '4주년비스킷'이라고 칭함

(1) 일반 비스킷
별 특이사항이 없는 비스킷입니다. 모든 비스트 월드에서 획득가능합니다.
속성피해증가 옵션이 없고, 총 11개의 옵션을 가지고 있습니다.
속성피증 미포함된 옵션을 만들어갈 때 적합한 비스킷입니다.

(2) 속성 비스킷
특별 비스킷으로 분류되며, **비스트 3월드 이후에서 획득 가능**합니다.
특별토핑과 다르게 테마랑 관계없이 **모든 쿠키가 장착이 가능**합니다.
단, **속성 비스킷은 각 속성별로 속성 피해증가 옵션을 추가로 가집니다.**
그 속성에 대응되는 수식어를 각각 가집니다. **(결의의, 뇌전의, 화염의, 대지의)**
등장 가능 옵션 하나가 추가된 만큼 총 12개의 옵션을 가집니다.

특이사항은, **자연상태일 때 맨 윗 줄이 속성피증이지만, 리롤로 없어질 수 있습니다.**
그 속성피증을 **없앴다가도 다시 띄울 수도 있습니다.**
결과적으로는 **속성옵션이 하나 더 추가된 비스킷인 셈**입니다.
속성옵션을 목적으로 하지 않는다면 부적합한 비스킷입니다.
(속성피증이 괜한 잡옵으로 작용하여 확률만 낮추기 때문)

(3) 비스트 비스킷 **이거 제발 꼭 읽으세요. 실수하는 사람 많음!!**
비스트 레이드를 진행해야만 얻을 수 있는 한정 비스킷입니다.
레이드에서 얻은 비스트킷 선택권을 **원하는 타입을 골라 획득**합니다.
겉모습을 봤을 때는 **일반 비스킷과 속성 비스킷의 짬뽕 형태**입니다.
가장 윗줄은 각 속성별로 **속성 피해증가 20% 고정**입니다. **(재설정 불가)**
나머지 세 줄은 일반 비스킷의 성질을 따릅니다.

여기서 주의점!!!!!! 이 비스킷은 **함부로 교환해서는 안 됩니다.**
한정킷이라 신중해야하기도 하지만, **무턱대고 사용하면 일반 or 속성킷보다 못합니다!!**
한 줄은 속성옵션이 고정인데, 나머지 세 줄은 속성옵션을 띄우지 못 합니다!!!!
그야말로 **애매한 비스킷의 대표 주자 그 자체**라고 할 수 있습니다.

비스트 비스킷을 유용하게 사용할 수 있는 경우는
속성피증 1줄 + 유효옵션 3줄을 써야하는 **딱 1가지 경우**밖에 없습니다.
위 경우가 아니면 **우선 존버부터 해서 저 경우가 쓰이길 기다려야 합니다!!**

(4) 4주년 비스킷(특별토핑의 비스킷판) **이거 역시 꼭꼭꼭 읽으세요!!! 실수하는 사람 많음!!!**
4주년 이벤트 기념으로 1개만 지급해주는 한정 비스킷입니다.
이벤트에서 공짜로 배포하는 4주년킷 선택권을 **원하는 타입을 골라 획득**합니다.
기존 비스킷의 수치 범위보다 절반으로 축소된 범위로 **최소치 보정**을 가집니다.
또한, 이효증/치피감/해효감 **3대 잡옵션이 등장하지 않습니다.**

따라서 **해당 비스킷은 수치를 종결로 만들고 싶은 옵션과 타입을 먼저 정하고,**
비스킷을 선택하며, 커트라인을 아주 빡세게 잡고 재설정하여 사용해야 합니다!!
※ 절대로 남들에게 4주년킷 타입 선택을 추천받아서는 안 됩니다.
개개인마다 비스킷 사정이 전부 다르기 때문에 본인이 알아서 정해야합니다!!!!!
본인이 뭘 종결로 만들지 모른다면 제발!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!존버하세요

위의 유의사항을 충분히 이해하고 비스킷작을 시작합니다.
비스킷작을 위한 기초적인 재료 수급은 아래 수단으로 합니다.

◆광장 체류시간(중요!!!)
◆업데이트 기념 상점
◆오색 조개 갤러리
◆이벤트/미션 보상
◆패키지 구매
◆12분마다 1개 자동충전

♦도우 및 크럼블 수급처
◆비스킷 분해(빛도우는 확률획득)
◆컨텐츠 상점에서 구매
◆광장 우편 보상에서 수령
◆오색 조개 갤러리 / 아레나 리그 상점 구매
◆열기구 탐사(일도우만 해당)
◆이벤트/미션 보상
◆패키지 구매

♦비스킷 수급처
◆비스트이스트 월드탐험(레전은 하드모드)
◆비스트이스트 열기구 탐사 (랜덤획득)
◆비스킷 상자 오픈(비중 적음)
◆비스트이스트 월드 몬스터대소동 비스킷 상자 오픈(비중 괜찮음)

비스킷 수급 전 참고 및 주의사항

(1) 스테이지마다 얻을 수 있는 비스킷의 전투타입이 다릅니다.
어떤 스테이지가 특별히 더 좋지는 않고, 보상 목록을 확인하고
본인이 필요한 타입을 보상으로 하는 스테이지를 집중 파밍하도록 합니다.

(2) 초보 때는 바로 레전킷을 얻기 어렵기에, 낮은 비스킷부터 얻어서 단계적으로 높여가도록 합니다.
더 높은 등급이 많이 수급되는대로 아랫등급은 과감히 분해를 진행합니다.

(3) 케타를 통해 80렙 쿠키가 여러개 육성되면, 비스트월드 하드는 초반부를 쉽게 밀 수 있습니다.
4스테이지까지만 클리어하더라도 모든 레전타입을 전부 캘 수 있습니다.
또한 미플이 있으면 3월드 하드를 비교적 쉽게 밀 수 있습니다.

(4) 레전킷 정착 전까진 에픽킷이라도 임시로 사용하다가 최종적으로 레전킷 파밍이 원활해질 때에는,
에픽까지 모든 비스킷을 전부 분해하고, 레전더리만 남기도록 합니다.

(5) 커먼/레어/에픽 비스킷은 전부 임시용이기 때문에, 크럼블과 도우를 투자하지 않도록 합니다.
레전더리에만 집중 투자해도 재화가 넉넉하지 않습니다.



(6) **레전더리 비스킷을 세공하거나 분해하기 전에 반드시 옵션 상태를 확인**해보세요.
기준을 **자연세공된 수 기준으로 잡으시는 분들 계신데, 굉장히 잘못된겁니다.**
자연적으로 옵션이 좋게 나오는 경우도 드물게 존재합니다. **이건 살려서 세공**해야합니다.
예를 들어서, 3~4줄 자연 세공되어 나온 비스킷도 옵션 쓰레기면 갈아버리고,

만일의 경우를 대비하여 **확정 세공키트를 미리미리 준비**해두면 좋습니다.

<비스킷 작업하기>

(1) 레전더리 비스킷을 얻은 후, **마법세공을 가장 먼저 진행**합니다.
세공이 되지 않은 비스킷은 **옵션이 비활성화되기 때문에 반드시 세공 먼저** 해야합니다.
각 시도마다 성공률은 1/8이고, 16회의 기회가 있으며, **횟수초과 시 세공에 실패**합니다.
세공에 실패한 비스킷은 쓰레기이므로, **갈아서 확정세공 키트 확보에 사용**합니다.

자연산 옵션이 고급이라 반드시 세공을 성공해야하는 비스킷은 별도 구별해두고
신중하게 세공횟수를 소모해가며, 확정세공 키트를 구해서 사용하도록 합니다.

확정키트는 세공을 시도했던 비스킷을 분해하면 얻을 수 있으며,
시도에 들어간 크리스탈 50개당 1개의 키트를 지급합니다. (크탈2500개당 1회 확정)
횟수가 초과되어 세공에 실패한 비스킷을 갈아서 추출해내거나,
제물용 비스킷에 고의로 세공을 시도하고 갈아버려서 얻는 방법을 추천합니다.
※ 주의
세공은 확률에 의해 돌아가므로, 주어진 기회로 수행하다가 실패할 수도 있습니다.
기본적으로 세공이 모두 완료되기 전에 절대로 도우와 크럼블을 투자하지 않습니다.

(2) **세공이 4칸 완료된 비스킷을 선별하여 즐찾기능을 이용해서 분해방지**를 해주고,
옵션작을 할 준비를 합니다. 비스킷의 일반적인 유효옵션은 아래와 같습니다.
· 피해감소 무시
· 피해감소
· 쿨타임
· 공격속도
· 속성 피해증가
💡공/치 의 경우 옵션 자체는 나쁘진 않지만, **토핑으로 끌어올리는 것이 효율이 더 좋습니다.**
또한 비스킷은 **애매모호한 수치 여러줄보단, 한 줄이라도 제대로 된 수치가 더 가치가 높습니다.**
<예외 1> 회복형의 경우 **피감무시와 속성피해증가는 불필요**
<예외 2> 방어형의 경우 체력도 유효옵션
※ 주의 : 한 쿠키만 목표하고 옵션작업을 하게 되면
중간에 좋은 옵션이 뜨더라도 날려먹는 일이 벌어집니다.
여러가지 경우의 수를 감안하여 **유효옵션 중 뭐라도 같은 옵션이 높은 수치로 뜨면 킵부터** 하고,
다른 새로운 비스킷을 파는 것을 권장합니다.

(3) **일반도우를 먼저 투자하여, 높은수치의 서로 같은 유효옵션 2줄 이상을 먼저 뽑도록 합니다.**
혹은 경우에 따라 통일되지 않은 옵션의 비스킷이 정배인 경우,
서로 다른 옵션이라도 극옵 2줄을 같이 포함해도 좋습니다.

1줄만 노리기엔 너무 빈도가 흔하고, 3줄까지 노리기엔 너무 확률적으로 극악이므로
2줄 극옵션을 노리는 것이 정배입니다.

따라서 **해당 조건의 비스킷이 나오면 일반도우 리롤을 멈추고, 빛도우 투자준비**를 하며,
그에 대한 기준치는 아래를 확인하도록 합니다.

♦ 피무/체력(방어한정) [맥스 15%]
· 2줄 합 28%↑
♦ 속성 피해증가 [맥스 15%]
· 2줄 합 28.5%↑
♦ 피감/공속 [맥스 10%]
· 2줄 합 19%↑ or 3줄 합 28%↑
♦ 쿨타임 [맥스 6%]
· 2줄 합 11%↑

위의 수치는 뉴비 기준에서 합격 커트라인을 제시한 값으며,
비스킷 여유분이 있거나 고인물의 경우 더 높은 수치를 목표합니다.
기준치에 미달되는 경우, **빛나는 도우를 굳이 투자하는 것은 비추천합니다.**
정 쓸 거 없다면 임시용으로 쓰고, 다른 비스킷을 파밍하는 것이 좋습니다.
애매한 비스킷에 빛도우 투자해놨다가 나중에 더 좋은 킷을 만들고자 하면 재화가 낭비됩니다.

빛도우의 추천 사용조건은 고쳐야할 옵션이 2줄 이하로 적게 남았을 때입니다.
낮은 수치 4줄은 4줄을 다 고쳐야하므로 그 가치가 많이 떨어집니다.

(4) 비스킷의 옵션은 **색상**을 가지고 있으며,
각 색상은 **그 옵션이 얼마나 잘 붙었는지 나타내는 지표**입니다.
이 정보를 통해 색깔별 수치 커트라인도 확인 가능합니다. 아래의 기준을 확인하세요.

- **주황 : 범위 내 상위 1.7%이내 옵션**
- **보라 : 범위 내 상위 10%이내 옵션**
- **파랑 : 범위 내 상위 25%이내 옵션**
- **연두 : 범위 내 상위 40%이내 옵션**
- **흰색 : 그 미만수준의 낮은 옵션**

예시)
쿨타임 5.6%은 2~6%(4% 범위)에서 최고치 기준 0.4%가 모자랍니다.
4%×10% = 0.4%가 모자란 값부터 보라색이 가능합니다. 따라서 보라색.

전피증 14.8%은 8~15%(7% 범위)에서 최고치 기준 0.2%가 모자랍니다.
7%×1.7% = 0.119% 모자란 14.881%부터 주황색입니다. 따라서 14.8%는 보라색.

(5) 위의 조건을 아무거나 만족한 비스킷에 대하여
나머지 잡옵션에 대한 빛도우 투자를 진행하여 한 줄씩 고쳐 나가도록 합니다.
만족스러운 결과를 얻을 때까지 시행하면 되며,
과도한 욕심은 재화와 돈낭비 등, 화를 부를 수 있으니 주의를 요합니다.

(6) 최종적으로 얻은 비스킷을 각종 컨텐츠마다 필요한 옵션에 맞게 장착하여 사용하도록 합니다.

2-18 길드 가입하기

길드는 **쿠키런 킹덤을 제대로 즐기기 위해서는 필수적으로 가입**해야합니다.
길드유물로 간접 스펙상승, 토벌전 햇불 보상, 길드 내부 정보공유, 도움 및 케어 등등..
좋은 길드에 가입했다는 이유만으로도 각종 혜택을 받을 수 있게 됩니다.

처음부터 좋은 길드에 입성하기는 쉽지 않습니다. 또한 길드마다 성향이 많이 다릅니다.
본인의 스펙과 스케줄 및 길드성향을 고려하여 본인에게 맞는 길드를 찾아서 들어가야합니다.
뉴비 때는 어쩔 수 없이 자유가입 길드를 아무거나 찾아서 들어가는 수밖에 없지만
계정을 빠르게 성장시키고, 특히 길드 토벌전 위주로 최대한 방향을 잡고 육성을 하며,
길드의 혜택을 받는 만큼, 길드에서 시키는 요구사항을 지켜줄 필요가 있습니다.

길드를 가입하기 전에 본인이 준비해야할 사항은 아래와 같습니다.
- **본인의 서버 (서버가 다르면 가입이 안 됩니다)**
- **길드토벌전 보스별 딜량 (가입하려는 길드의 조건에 만족해야 함)**
- **나머지 내실 스펙요소들 (간혹 이거 검사하는 길드도 있습니다)**
- **성실한 길드활동 참여 태도 (불성실한 길드원은 추방될 수도 있습니다)**
- **나이/성별 (성인길드 및 여성길드 등...일부 길드 해당)**

길드에선 보통 아래와 같은 활동을 주로 합니다.
- **길드 토벌전 (메인컨텐츠입니다. 길드의 성적과 직결됩니다.)**
- **수호의 성전, 길드무역, 대난투 등... (부컨텐츠로 길드마다 시키는 여부가 다릅니다)**
- **친목활동, 연구 및 협업, 전략 세우기 (각 길드 재량으로 진행)**
- **길드 내부 각종 사적 이벤트 (역시 길드 재량)**

자유가입 길드는 별도로 구인문을 찾아다닐 필요는 없습니다.
하지만, 승인길드 및 초대길드는 따로 인원을 하나하나 관리하는 길드이며,
길드의 수준이 올라갈수록 대부분 승인길드에 조건이 여러가지 걸려있습니다.
이런 길드들은 인게임에서 가입신청만으로는 승인해줄 일이 거의 없습니다.

관리길드를 들어가기 위해서는 충분한 자격요건을 갖추고,
각종 커뮤니티 등지에서 해당 길드의 구인문을 찾아야합니다.

본 공식카페에는 길드 구인구직 게시판이 있습니다.
길드란 길드마다 구인난이라 많은 구인글이 올라오고 있는 실정입니다.
여러 길드들의 구인문을 알아보고, 맞는 길드를 찾아 관계자에게 연락합니다.

다만, 모든 관리 길드를 공식카페에서 다 구할 수 있는 것은 아닙니다.
자리가 없을 수도 있고, 구인을 공식카페에서 하지 않는 길드들도 존재합니다.
길드마다 사정이 다르므로, 특정길드 목표 시 이곳저곳 알아보시는 것을 추천합니다.
한편, 상위권 유저들은 대게 친목성이 강하여 오픈채팅방 활동을 많이 하는 편입니다.
쿠키런 킹덤 관련 카톡 오픈채팅방 활동 시 상위길드 접근성이 좀 더 오를 수 있습니다.
(이미 길드톡방부터 오픈채팅방으로 운영되는 곳이 정말 많습니다.)

2-19 컨텐츠의 진행

쿠키런 킹덤은 여러개의 컨텐츠를 가지고 있습니다.
정기 컨텐츠와 비정기 컨텐츠, 그리고 상시 컨텐츠로 나뉩니다.
보통 시즌제로 운영하는 컨텐츠(토벌, 아레나, 성전)를 정기 컨텐츠로 봅니다.
비정기 컨텐츠는 이벤트성으로 잠깐 등장하며, 불시에 우려먹기도 합니다.
상시 컨텐츠는 기한은 딱히 없고 보상을 수급하기 위한 용도로 씁니다.



(1) 월드탐험
가장 기본적인 스테이지 클리어 컨텐츠입니다. 최초 클리어 시 크리스탈과 각종 보상을 얻고
남는 고기젤리로 반복 클리어 시, 추가로 보상을 파밍할 수 있는 컨텐츠입니다.
대부분 메타 쿠키만 쓰면 무난하게 깨지만, 진행할수록 어려워지고 막힐 수도 있습니다.

막히게 되면, 무작정 덱을 먼저 찾으려 하기보단, 자동전투를 끄고 손컨을 해봅니다.
적의 체력과 패턴을 먼저 파악해보고 직접 스킬을 눌러서 최선의 플레이를 해봅니다.
안 되면 덱을 수정해보고, 그래도 안 되면 더 이상 무리하지 않습니다.
억지로 무리해봐야 고기젤리는 낭비되고, 재화파밍 손실과 연결됩니다.

본인 스펙에 맞게 플레이하고, 막히면 스펙업 후 도전을 권장합니다.
만일 막히거나, 더 이상 클리어할 스테이지가 없다면 파밍에 집중해주세요.
특히, 비스트이스트 월드는 비스킷과 관련되므로 더욱 중요합니다.

(1-1) 크리스피 월드탐험
별도로 어려운 건 없습니다. 필수쿠키들만 잘 키워가면 대부분 잘 밀립니다.
다만, **그렇다고 추천조합을 눌러 쓰진 마세요**. **전투력순 무지성 배치**입니다.
무슨 덱을 짜야한다기보단, **현재 메타에 맞는 쿠키들을 쓰면 OK**입니다.
초반엔 대장간 생산품을 많이 요구하므로, 같이 신경쓰면서 해야합니다.

그나마 이슈 있는 스테이지를 제시하자면?
· 16-10 : 마지막 쥐는 보호막을 못 걸게 해야합니다. 과전류 or 버프금지 사용
· 16-18 : 무식하게 타수만 많이 구겨박아도 깹니다.

· 18-20 : 크렘브륄레 + 의적으로 해결 (대천사덱도 됨)
· 18-30 : 크렘+의적+다른 고티어 딜러나 서폿 사용, 보물 모노클 채용
쫄 즉시제거 필수, 가시감옥 시 모노클 보물 사용하면 쉽게 깹니다.
※ 고기젤리는 제 때 소모하세요!!! 깹 스테이지 없으면 태엽이라도 돌리세요.

(1-2) 비스트이스트 월드탐험
비스트이스트 월드는 난이도 선택이 가능하며,
크리스피랑 다르게 쿠키들이 죽어도 클리어만 하면 별점을 난이도 따라 받을 수 있습니다.
또한, 두툼한 스테미너젤리(일명 두고젤)이라는 또다른 입장 재화가 필요합니다.

각 테마별로 해당 비스트 쿠키를 가지고 있으면 더욱 유리한 특성이 있으며,
월드 내의 초반부가 쉽고, 후반부가 어려운 특성을 가지고 있습니다.
(월드 번호가 높다고 해서, 모든 스테이지가 무조건 더 어려워지는 것은 아님)

비스트이스트 월드에는 **매일 오전, 오후마다 몬스터 대소동이 발생**합니다.
해당 이벤트는 **전체 월드에서 랜덤 스테이지 3개에 각 2판씩** 발생합니다.
일일퀘스트처럼 상시 진행되며, 소탕 시 **짭짤한 보상을 획득**할 수 있습니다.
(뉴비들이 찾는 **레전더리 비스킷**도 대소동 상자에서 얻을 수 있습니다)
따라서 대소동을 원활히 수행하기 위해 **모든 월드를 정주행하는 것을 권장**합니다.

가장 초입 뉴비는 스토리~노말모드로 쭉쭉 밀어서 숙명커터를 얻고,
성장함에 따라 하드모드를 손 대서 레전더리 비스킷을 파밍합니다.

레전킷은 얻고싶은데 너무 초보일 경우 하드모드 손 대기 어려울 수 있습니다.
아래의 베이스를 시도해보시기 바랍니다.

의적(의문사 피하려면 렙 높은 게 좋음) + 푸룬주스(렙낮아도 OK)
+ 미플(국룰 인권힐러) + CC기 딜러 1개 + 딜찍누 가능한 딜러

보물은 무호시나 무깃시

토스킷은 딜찍누 딜러 라즈 투입 빼고는
웬만한 쿠키들은 쿨타임 빵빵하게 주세요.

비스트 2월드는 쓰기 힘들며,
1,3,4,5,6,7월드 극초반부에 시도해볼만합니다.
후반부는 원거리몹 때문에 뉴비 날먹이 곤란합니다.

1~2월드는 사실 그렇게 중요하지 않은 월드입니다.
3~7월드보다 레전더리 비스킷 확률이 반토막이고, 일반킷만 나옵니다.
속성킷도 같이 파밍하면서 레전확률 높은 3~7월드를 선택하세요.
(5~6월드에는 마탕 달은 박하사탕 들고가면 보다 수월해집니다)



(2) 스페셜 에피소드

스페셜 에피소드는 총 6개가 있습니다. 오디세이와 각 테마별 스토리가 존재합니다.
이 중 깨어난 붉은 용의 전설은 오디세이 올클이 해금조건이 걸려있어 빡셉니다.
최대한 크리스탈을 쓰지 말고 해금조건이 풀리는대로 에피소드를 진행하세요.

뉴비 관점에선 본인이 깰 수 있는 최대한의 난이도를 깨시면 됩니다.
하드가 안 되는데 억지로 하드로 밀려고 하지는 마세요!!!
보상으로 얻은 캣닢코인으로 60렙 시럽과 유용한 아이템 사시면 됩니다.
(극초반에는 이 경로를 통해 시럽 파밍을 해 두면 많은 도움이 됩니다)

번외로, **'꿈꾸는 인어의 바다' 스토리를 모두 완료하면 얼음파도의 탑이 나옵니다.**
비록 케이크타워보단 별사탕 수급량이 적지만,
그 별사탕만으로 부족할 때 한 번 밀어보시면 약간이나마 도움은 됩니다.
(안 하는 것보단 낫다는 마인드)



(3) 오늘의 현상수배

매일 한 번씩 들러서 보상을 수급하는 컨텐츠로,
예전에는 요일마다 수배몹이 달랐고 상응하는 보상도 달랐습니다.
개편으로 인해 보상을 선택할 수 있게 바뀌어서 "오늘의" 라는 문구가 의미없어졌습니다.
하지만 사실상 보상 총량이 줄어들어 하향이라는 평가가 많습니다.

본론으로 들어가서 현상수배 보상에는 함정이 있습니다. 주의하세요.
굳이 썩어넘치는 재화를 수배에서 고를 필요가 없습니다.
· 고르면 안 되는 보상 : 코인 / 별사탕
· 골라도 좋은 보상 : 스킬파우더 / 설탕결정 / 혼돈의파편 (짬이 찰수록 우측 선택)



(4) 증명의 전장

수요일마다 7개의 기회가 충전되며, 킹덤패스 구매 시 3개 더 충전됩니다.
각 잼스톤 레전더리 쿠키마다의 잼스톤의 고유재료(생명석)를 얻을 수 있는 사실상 유일한 컨텐츠입니다.
별도로 공략이 필요한 맵은 없고, 10단계도 스펙이 조금 차면 충분히 밀 수 있는 정도의 난이도입니다.
현 메타는 역시 서리의 잼스톤이 가장 주력인 관계로, 가급적 서리에 몰빵하도록 합니다.
우선순위 : 서리 > 달빛술사 > 블랙펄 > 바다요정



(5) 격변의 케이크타워 (중요!!!)

<u>별사탕 수급의 성지, 풍부한 성장 재화 제공!!</u> 아주 중요한 컨텐츠입니다.
뉴비가 빠른 성장을 위해서라면 가장 먼저 거쳐야하는 관문 중 하나입니다!
초코 케이크타워와 딸기 케이크타워로 나뉩니다.

케이크타워는 '**파스모바일**' 님의 유튜브 자료가 현재 풀린 케타공략 중에서
최저스펙 위주 및 깊은 게임이해도를 가지고 있다고 판단하여 적극적으로 수용해봤습니다.
해당 유튜브에서 질 좋은 뉴비용 케이크타워 공략을 만날 수 있으니 적극 활용바랍니다.

초케타는 25층까지 있으며 보스맵만 나옵니다.
딸케타는 150층까지 있으며 10의 배수 층마다 보스가 나옵니다.

초케타에서 이슈가 있는 곳 : 6층, 9층, 14층, 17층 이후
딸케타에서 이슈가 있는 곳 : 40층, 50층, 60층, **80층**, **92층**, **118층**, **148층**

초케타 6층 : 퓨바와 미플로 버티고, 버닝을 포함한 딜러진으로 지져주면 무난합니다.
초케타 9층 : 망토 받은 찰스를 포함하여 덱을 구성해보세요. 보스가 꼼짝을 못 합니다.
초케타 14층 : 서리와 페투치니를 쿨을 높여서 보스를 무력화시키면서 하세요

초코 케이크타워 16층 이후는 아래 공략을 참고합니다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3228310 (16~25층 / 수정)
https://cafe.naver.com/crkingdom/3228120 (16~22층 저스펙용 / 오스)
딜러를 쉐밀로 대체가능한 곳은 대체하여 도전하면 더 좋습니다.
최신 공략은 별도 검색하거나 파스모바일 유튜브에서 찾아보시면 좋습니다.

16층은 그나마 맛보기 신규층인 이유로 난이도가 꽤 쉽지만,
17층부터 난이도가 급격하게 상승하여 뉴비 입장에서는 파훼가 매우 어렵습니다.
스펙이 꽤 요구되고, 전용덱 써야 깰 정도로 기이한 기믹이 나오니 공략은 필수로 보세요.

<u>딸기 케이크타워</u>는 일반몹 스테이지는 대체로 쉽고, **<u>보스 스테이지에서 이슈</u>**가 생깁니다.
예외적으로 92층은 일반몹 스테이지임에도 불구하고 까다로운 스테이지로 간주됩니다.
<u>보스 스테이지들</u>은 상태이상과 디버프 등, **<u>각종 기믹이 많이 존재</u>**합니다.
<u>린저 쿠키를 30렙 찍어둔 후 케타 자체보정 받아서 쓰면 유용</u>합니다.
<u>휘낭시에 50렙 마법사탕 1강 만들어두고 진행하면 도움이 많이 됩니다.</u>
(그 이상은 불필요하니 제발.. 막 키우지 마세요. 휘낭은 사기캐가 아닙니다)

딸케타 40층 : 아래의 링크들 참고
https://www.youtube.com/watch?v=ZrfjGHgw-pA
https://cafe.naver.com/crkingdom/3162091 (from 스냅기여어)

딸케타 50층 : 40층 덱에서 좀 더 공격적으로 덱을 변형해서 공략
https://www.youtube.com/watch?v=JJZW6SUMDzw

딸케타 60층 : 본인이 4일차 부계정으로 클리어한 영상 공유

01:40

딸기 케이크타워 60층

영상 후반의 세팅 보시다시피 아주 엉망입니다. 그래도 이 정도 갖춰졌으면 쉽게 밀립니다.
버닝이 있으면 훨씬 더 쉬우리라 생각합니다. 개인 역량에 따라 다를 수 있습니다.
기본적으로는 바궁 크렘 딜타임에 맞춰서 나머지 3쿠키가 도와주는 개념입니다.
린저 7스택 쌓고 발동은 필수!!!

딸케타 80층, 92층 : 둘 다 버닝이 있으면 매우 유리합니다.

참고 유튜브 자료
80층 : https://www.youtube.com/watch?v=JfFgv5lUkK0
92층 : https://www.youtube.com/watch?v=GQhAN5qBIxo
특이사항 : 92층은 글리치를 아예 안 걸리게 만드는 것이 중요합니다.
따라서 쿠키가 많으면 오히려 더 불리해질 수도 있습니다.

+ 92층 본인의 공략
https://cafe.naver.com/crkingdom/3219047

101층 이상은 하층부보다 **기믹은 쉽지만, 몬스터의 스펙은 더욱 강합니다.**
따라서 100층까지 요구했던 스펙보다 **더욱 높은 스펙을 준비**해야합니다.
기믹이 쉬운 만큼, **전 구간이 달버골미바 덱으로 무지성 원덱클 가능**합니다.
단, **118층, 148층**은 월드탐험 11의 까다로운 돌격마차+소매치기 기믹이 있어 다소 어렵습니다.
자동으로 클리어가 안 된다면, 손으로 이리저리 눌러보면서 눈치껏 전투하시길 바랍니다.



(6) 길드 토벌전 (매우 중요!!!!!!!!!!!!!!)
3종의 강력한 보스를 길드 단위로 공략하는 협력보스전 컨텐츠입니다.
더 말이 필요없습니다. **"길드런 킹덤"이라는 말이 괜히 나온 것이 아닙니다.**
토벌을 통해 획득하는 길드 뽑기를 통한 풍부한 성장 재화 확보, 짭짤한 주간 크리스탈 보상,
유물과 레벨에 따른 버프로 간접적인 스펙 상승은 물론이고,
길드가 좋으면 자신이 그만큼 더 많은 케어를 받거나 정보를 습득할 수 있습니다.
사람들이 랭킹권 길드를 가려하는 이유 역시 고급 정보를 받기 위함이 큽니다.
계정 성장을 위한 가장 완벽한 컨텐츠이니, 성실하게 임하길 바랍니다.

뉴비 입장에서도 **토핑과 마일리지와 태엽장치를 대량으로 확보하기 위해서는 이 만큼 좋은 컨텐츠도 없습니다.** 아레나와 비교가 되지 않는 보상량임을 단언합니다.
아레나보다 길드토벌전을 우선시해야하는 중요한 이유가 됩니다.

뉴비 입장에서는 마땅히 갈 길드가 없어서 자유길드 신세를 져야하는 경우도 많지만
하루 빨리라도 토벌덱을 만들어서 최소한의 틀을 갖추시고
다양한 방법으로 좋은 길드를 구직해보시길 바랍니다.

다만, 토벌전은 메인 컨텐츠이자 상당히 공략을 요하는 컨텐츠 중 하나입니다.
토벌 공략은 아래의 링크들을 참고하시면 됩니다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3192076 (종합공략 / 수정 / 다소 구버전)
https://cafe.naver.com/crkingdom/3251019 (용 / 수정)
https://cafe.naver.com/crkingdom/3230664 (대천사 / 널조국)
https://cafe.naver.com/crkingdom/3256010 (대천사 / 수정)
https://cafe.naver.com/crkingdom/3269483 (감초 / 과왕)



길드 컨텐츠 하면 빼놓을 수 없는 수호의 성전입니다.
토벌전에 비하면 중요도는 다소 떨어지지만, **길드 유물을 파밍하고 길드의 성적을 가르는 컨텐츠**입니다.
완전 잘하지는 못 해도, **길드에서 요구하는 만큼 역량은 갖출 필요가 있습니다.**

아티팩트라고 해서 시즌 플레이 포인트로 강화 개념이 존재하여
판수찍누를 할수록 더 강해지는 특성도 가지고 있는 컨텐츠입니다.

또한 수동으로 진행할 경우, **빨리감기 태엽장치의 메인 수급처**이기도 합니다.
따라서 해당 컨텐츠는 **어느정도 짬이 차면 티켓을 매일매일 매수하는 게 좋습니다.**

성전은 시즌마다 규칙과 등장몹이 달라지는 관계로, **덱도 시즌마다 항상 바뀝니다.**
또한 난이도가 분리되어있지만, **난이도 상관없이 웨이브마다 등장몹은 일정합니다.**
인피니티 기준 공략을 따라하면 모든 난이도를 전부 커버할 수 있습니다.
하지만 엑스퍼트까진 굳이 인피 공략을 그대로 하는 것이 불필요하고,
무지성 스토리덱으로 밀릴 정도의 난이도로 평가합니다.



[수호의 성전 2-17] 조금 더 빠른 스피드런을 원한다면... (3...
대한민국 모임의 시작, 네이버 카페
cafe.naver.com

https://cafe.naver.com/crkingdom/3263019 2-17시즌 스피드런 정보입니다.
카페 공략게시판에 성전 기록경신 또는 클리어 덱이 종종 올라오는 편입니다.
혹시나 시즌에 맞지 않는 경우, 적극적으로 공략 게시판을 검색해보시길 바랍니다.



(8) 킹덤 아레나
유저 간 경쟁 컨텐츠로, 상대방의 방어덱과 내 공격덱이 맞서 싸우는 컨텐츠입니다.
쿠킹덤에서 가장 **고인 컨텐츠** 중 하나로, **많은 경험과 스펙을 쌓아야합니다.**
말 많고 탈 많은 컨텐츠입니다. **뉴비들의 주요 함정**이기도 합니다.

아레나는 **고등급 쿠키가 주로 유리한 경향**을 강하게 가져가고 있습니다.
하지만 아레나는 뉴비가 하기에는 정말 부적합한 컨텐츠입니다.
아레나의 기본적인 특성을 아래와 같이 정리해봅니다.

· 아레나 메달 상점은 3일마다 자동 리셋됩니다.
(고대/슈에/드래곤 영혼석 및 다양한 아이템을 구매 가능합니다. 빛조각 우선 구매 권장)
· 높은 수준의 스펙과 토핑/비스킷은 필수입니다. 미리 준비해야합니다.
(쿠키만 좋다고 이길 수 있는 간단한 부분이 아닙니다.)
· 가장 처음 뉴비구간에서는 덱 자체보다는, 쿠키 메타 여부와 레벨 위주로 승부납니다.
(가이드 2-10에서 키우라는 순서대로 키워주면 초보 구간은 무난하게 합니다.)
· 정규 아레나를 제외한 기타 PVP는 방어전이 없습니다.
(공격덱 = 방어덱 취급되고, 방어로 인한 점수나 재화의 손익이 없습니다.)
· 메타가 너무 자주 바뀝니다. 기껏 키운 덱이 금방 퇴물되기도 합니다.

(아레나를 먼저하면 성장이 되려 늦을 뿐더러, 성장이 안 되면 당연히 아레나는 불리)
· 일정 수준 이상 티어가 올라가면 결국 쿠키가 아닌 내실 싸움
(내가 있는 쿠키는 남들도 다 있습니다. 결국은 스펙 싸움입니다.)
· pvp 특성 상 뉴비 배려적인 요소가 있을 수가 없음.
(아레나가 이기적인 컨텐츠라구요??? 맞습니다)
· 정작 성장에 도움되는 케이크타워와 토벌전과 비교하여 쿠키가 잘 안 겹침.
(뉴비 때 무리한 아레나 플레이가 성장을 망치는 대참사가 발생할 수 있음)
· 단순 덱 추천받았다고 이길 수 있는 그런 컨텐츠가 아님.
(이거 뉴비들 다들 착각해서 덱 짜달라고 계속 그럽니다)
· 상위 티어로 올라갈수록 복잡한 상성과 메커니즘을 이해해야 함.
(이걸 모르면 계속 저스펙한테 뚜드려 맞는 수가 있습니다)
· 제일 좋은 덱? 그런 것은 존재하지 않습니다. 어느 덱이나 약점은 있습니다.
(어차피 메타 쿠키들 위주로 쓸 테고, 그 쿠키들끼리 싸우기 때문에 불가피합니다.)
· 엘마2부터는 다양한 덱을 공부하고 세팅하고 전략적으로 들어가야합니다.
(본격적으로 덱이 정형화되면서 경쟁이 시작되는 구간이 바로 여기부터입니다.)
· 덱이 다양하기 때문에, 결국 준비해야하는 공덱 역시 다양해집니다.
(하나의 덱만으로 메타를 공략하는 것은 매우 어려운 일입니다.)
· 방어덱은 덱성능이 중요한 게 아닌, 전략적 변수 창출(혼란주기)에 중점 둡니다.
(따라서 저티어에게 뚫릴 수도 있고, 각 티어별로 공략하는 타켓이 다릅니다.)
· 결국 언젠가 벽을 만날 것이고 뉴비들이 아레나에 느끼던 재미는 삭감됨.
(계속 아레나 지니까 "덱 짜주세요"하면서까지 매달리는 게 과연 재밌을까요?)

따라서 **뉴비는 몸 사리고 pve를 우선 플레이하는 것을 권고**하며,
아레나는 그냥 본인 수준에 맞게 적당히 주차를 하도록 합니다.
차라리 토벌 열심히 하면서 **스펙이 충분히 쌓이면 아레나를 도전하는 것을 권장**합니다.
메타는 정말 자주 바뀌기 때문에 공략 게시판에 올라오는 정보를 적극 확인하길 바랍니다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3266064 현재 시즌에 사용 가능한 정보입니다.



⚔아레나 1등의 메타 총정리!! 코랄/증표 상성 및 셋팅 공개!...
대한민국 모임의 시작, 네이버 카페
cafe.naver.com



(9) 만남의 빠꾸기 광장
광장에서는 마이쿠키(자캐)를 주인공으로 하여 돌아다니며,
다른 유저와 인게임에서 만나서 소통하거나 개별적으로 놀 수 있는 공간입니다.
그 밖에 광장 퀘스트와 깜짝 이벤트 등이 매일 발생하는 곳입니다.

가끔씩은 업데이트로 광장에서 미니게임 이벤트가 열리기도 합니다.
중앙광장 북서쪽의 럭키다이스 삼형제에게 가서 미니게임을 할 수 있습니다.
미니게임을 1회 수행할 때마다 광장시간 5분을 채워줍니다. (현재는 미니게임 없음)

보상은 매일 **최대 2시간 누적되며, 5분당 고기젤리 10개, 두툼고기 5개, 광장코인 20개가 누적**됩니다.
게다가 광장 코인으로 캣닢상점에서 **빛나는 비스킷 도우**를 구매할 수 있습니다.

결국은 광장은 **비스킷작과도 연계가 되는 중요한 컨텐츠**입니다.
가능하면 매일 2시간씩 광장에서 잠수를 태워두길 바랍니다.
수면시간에 게임 켜두고 방치하면 딱 좋습니다. (일어나서 보상 수령)
미니게임 이벤트 기간에는 잠수보다는 미니게임 횟수로 시간을 채우시면 됩니다.

또한, 2024년 11월에 **영광의 종 시스템이 추가**되었습니다.
순위보상이나 랜덤하게 획득되는 특별 전리품을 광장 남쪽의 사자분수에게 바치면
해당 국가/채널 광장 접속유저에게 5시간 핫타임 버프를 지급하는 뿌리기 시스템입니다.
영광의 종 시스템에 대한 자세한 설명은 아래 패치노트를 확인해보시길 바랍니다.
https://cafe.naver.com/crkingdom/3215849

11월 6일(수) 업데이트 안내
안녕하세요, 쿠키런: 킹덤 왕국에 오신 것을 환영합니다! 11월 6일(수) 업데이트에...
cafe.naver.com

위 시스템을 이용하여, 특정 시간과 국가/채널을 약속을 미리 잡고 모여서
해당 집합 인원끼리 일괄적으로 버프를 받는 움직임이 일어나고 있습니다.
길드 / 단톡방 / 카페나 sns 게시글 등지에서 소식을 받아보시고 움직여보시길 바랍니다.
특히, 비스트 레이드 보상으로 지급된 전리품인 **파괴신의 뿔**의 버프는
비스킷과 관련되어 특별히 중요하고, 많은 유저들이 민감하게 움직이고 있습니다.

2-20 기타 잡다한 킹덤 상식들
게임을 진행하면서 알아두면 좋은 상식들을 나열해봅니다.
가장 기초적인 재화 수급부터 게임을 진행하면서 접하게 되는 것,
자주 사용되는 용어 정리 등, 각종 팁들을 확인해보세요.

(1) 크리스탈의 수급
크리스탈은 각종 이벤트와 경쟁 컨텐츠 정산보상으로 받을 수 있습니다.
처음 뉴비 시절에는 스테이지를 클리어하면서 다량 수급할 수 있지만,
1회만 획득 가능한 보상인지라 스테이지에서 수급이 끊기게 됩니다.
지속적으로 획득하기 위해서 컨텐츠 참여를 중요하게 강조합니다.

(2) 무지개 큐브의 수급
무지개큐브는 수급이 상당히 까다로운 재화입니다.
경쟁 컨텐츠에서 상위권에 들어서 정산 보상을 받는 방법이 대부분이고
광고 보상, 이벤트 보상, 쿠폰 입력 등 수급처와 수급량이 많이 제한적입니다.
하지만, 그렇다고 **마일리지로 무지개큐브 교환은 절대 하지 마세요.**
이게 맞나 싶을 정도로 극도로 비효율적입니다.

(3) 코인의 수급
코인의 대부분은 왕국의 소원나무에서 얻습니다.
따라서 소원나무에 재고를 팔기 위해 열심히 생산하는 것이 정말 중요합니다.
월드탐험이나 성전을 소탕하면서 얻어지는 코인도 존재합니다.

가장 처음에는 메뉴-스피드가이드에서 코인을 챙기세요.
각 카테고리별로 보상이 떠 있는데, 2000만 코인 이상을 지급합니다.
하지만 1회만 주어지는 보상이므로, 결국은 소원나무에 집중해야 합니다.
왕국을 성장시키고, 생산을 많이 해서 소원나무에 팔도록 합니다.

(4) 별사탕의 수급
처음 게임을 시작하면 별사탕 수급에 가장 많이 도움되는 곳은 **케이크타워**입니다.
이 밖에도 케타와 유사하게, 인어바다 스페셜 에피소드의 **얼음파도의 탑**에서도 수급 가능합니다.
하지만 이들은 최초 클리어 보상만 지급되므로, 1회용 별사탕 수급처입니다.

또한 풍요의 분수와 트로피컬 소다제도에서 생산되는 보상도 무시할 수 없습니다.
이에 따라 왕국 관리가 정말 중요합니다. 왕국의 스펙이 곧 계정의 스펙입니다.
길드 횃불 뽑기에도 지속적으로 쏠쏠한 별사탕이 나오니 좋은 길드에 가입해보세요.
얻은 별사탕은 메타에 맞는 쿠키에 써야합니다. 2-10의 쿠키추천을 확인해보세요.

(5) 스킬 파우더의 수급

스킬 파우더는 현상수배에서 원하는 전투타입을 골라서 획득할 수 있으며,
그 밖에 퀘스트를 클리어하거나, 대소동, 이벤트 상점과, 해변 교역소 등...
스킬 파우더 선택 주머니에서 고르거나 교환상점에서 구매할 수 있습니다.

(6) 오로라 재료의 수급

오로라 재료는 건설이나 내실 요소 레벨업 시 많이 필요한 재료입니다.
열차 복귀 보상으로 주로 얻을 수 있으며, 소원나무 일일보상에서도 획득 가능합니다.
특히 핫타임 때에는 반드시 소원나무 일일보상을 3회 수령하도록 합니다.
길드 횃불 뽑기 시에도 오로라를 쏠쏠하게 획득할 수 있습니다.

(7) 쿠키 뽑기 기본 상식

크리스탈이나 커터(뽑기권)을 사용하여 쿠키를 뽑을 수 있습니다.
쿠키를 뽑으면 확률에 따라 랜덤하게 영혼석이나 완제품이 나옵니다.
단뽑을 하든, 10연뽑을 하든, 확률이나 내용물이 달라지지 않습니다.
쿠뽑 자체가 효율이 좋지 않은지라, 과도한 크리스탈 투자는 금물입니다.

고급 뽑기나 스페셜 뽑기는 10회=레어 / 100회=에픽 완제품이 보장됩니다.
이벤트 뽑기에서는 해당 보장이 존재하지 않습니다. (All 영혼석 가능)
쿠키의 영혼석을 20개 모으면 완제품으로 교환할 수 있습니다.
(완제품 = 20개 영혼석 같은 의미입니다.)

(8)각성 고대쿠키의 기본 상식

각성 고대 쿠키는 일반 영혼석과 각성 영혼석으로 2가지가 존재합니다.
일반 영혼석을 20개 얻으면 일반 고대 쿠키를 사용할 수 있습니다.
각성 영혼석만 20개 얻고, 일반 영혼석이 부족하면 쿠키 사용이 불가합니다.
일반과 각성 영혼석 모두 20개 이상을 보유해야 각성 고대쿠키를 사용할 수 있습니다.
(각성 영혼석은 각성을 위한 재료이지, 쿠키 조각 판정이 아닙니다.)

(9) 정가/천장/비틱 이란?

정가는 쿠키를 통으로 뽑지 않고 영혼석 20개 조각조각 모아서 완제품을 얻거나,
이벤트 뽑기 수(마일리지)를 채워서 확정 획득 보상을 받는 의미입니다.
천장은 정가와 유사하지만, 일정량 뽑기 시행 시 뽑힘이 보장되는 의미로 쓰입니다.
비틱은 위 둘과 상반된 개념으로, 쿠키가 잘 뜬 것을 비틱이라고 부르기도 하며,
기본적으로는 '자랑질'에 초점을 두어, sns에서 싫어할만한 행동을 일컫습니다.

(10) 한 번에 뽑기는 언제 열리는가?

보물 뽑기권 100장 이하를 한 번 뽑을 수 있고,
길드 토벌전 횃불 10만개(1000회) 이하를 한 번에 뽑을 수 있는 기능입니다.
쿠키성 8레벨 달성 시, 별도 퀘스트 달성 없이 자동으로 해금됩니다.

(11) 토벌딜이란? 그리고 3대 딜량이란?

길드 토벌전에서 각 보스별로 1회 공격했을 때 나오는 총 딜량을 일컫습니다.
개인의 스펙을 길드에 증명하는 지표로, 높아야 좋은 길드에 가입할 수 있습니다.
3대 딜량은 헬스 웨이트 3대 종목에서 유래된 표현으로, 3보스 딜량 합계를 의미합니다.
예를 들어서, 용 60(억) / 천사 40(억) / 감초 85(억) 토벌딜을 낼 경우,
이를 "토벌 3대 185(억)"이라고 합니다.

(12) 방치길드에 낙오된 경우 대처 방법

길드가 미운영으로 방치되어있으면 그 길드를 탈출하고 새 길드에 가입해야합니다.
허나, 탈퇴방법을 모르거나 본인이 길마인데 남에게 넘기는 방법을 모르거나,
심지어는 나머지 모두가 장기간 방치길원이라 인계가 안 되기도 합니다.

길드를 탈퇴하려면, **길드 로비(출석하는 곳)에서 좌상단의 프로필을 두 번 클릭**합니다.

길드정보창에서 **길원은 탈퇴버튼**을, **길마는 해체버튼**을 확인할 수 있습니다.
길드를 해체하려면 길마 제외한 나머지 길드원이 없어야합니다.

길마를 다른 길드원에게 넘기거나 길드원을 추방하기 위해서는
길드 로비에서 **우측에 있는 멤버표를 클릭 후 멤버 관리**에 들어갑니다.
여기서 **길드원의 직위조정 및 길마인계를 하거나, 추방처리**를 할 수 있습니다.
추방은 **일일 3명 제한**이 있어서, **인내심을 가지고 작업하여 탈출**해야합니다.

(13) 토벌 정산보상 지급 판정 기준, 자진탈퇴해도 괜찮은 시기
길드에서 탈퇴할 때 고민하게 되는 탈퇴 타이밍에 관련한 이야기입니다.
정산보상을 받으려면, **해당 길드에서 토벌기록을 가진 채로 정산일에 들어와야합니다.**
다시 말해서, **화요일까지 토벌을 1판이라도 진행하고 수요일에 들어와야합니다.**
화요일에 자탈하거나, 토벌판수 다 뺐는데 강퇴당하면 정산보상이 날아갑니다.
무사히 조건을 만족했다면, 수요일 자정에 바로 자탈해도 정상적으로 보상받습니다.
정산보상을 받을 때까지 기다릴 필요가 없으니 안심하고 빠르게 자탈하세요.
목요일 자정시간대에 길드 관리자가 추방시켜주는 수고가 불필요해집니다.

(14) 피해감소/방어력/치명타피해감소의 차이는???
세 옵션 모두 **공통적으로 받는 피해를 감소시키는 성질**이 있습니다.
하지만 **세부적인 메커니즘과 계산 공식에 차이**가 있습니다. 이에 따라서 효율도 달라집니다.
결론을 미리 이야기하자면, **피감이 가장 계산공식 상 효율이 좋은 옵션**입니다.

피감은 말 그대로 피해를 감소시키는 옵션으로, 받는 총 데미지에서 피감%만큼 감소시킵니다.
예를 들어서 2.5억의 데미지를 받을 경우, 피감 20%를 적용하면 2억의 데미지를 받습니다.
피감에 의한 최종 데미지 계산 공식 = 원래 데미지×(1 - 피감수치)
따라서 피감이 100%가 되면 받는 데미지가 0이 되어 무적이 됩니다.
(실제로는 85%의 적용 상한선이 존재하므로 무적을 만들 수 없습니다)

하지만, 방어력은 계산 공식이 다릅니다. 방어력을 D라고 할 경우,
방어력에 의한 최종 데미지 = 원래 데미지 × k / (k+D) (k = 상수, 약 6650)
따라서 방어력이 무한히 올라가면 그 값은 0에 수렴하지만, 절대 0이 될 수 없습니다.
또한, 방어력은 100%를 맞춰도 받는 피해는 절반 조금 안 되게 감소할 뿐입니다.

치피감은 치명타 피해의 계수를 기준으로, 표기된 수치 그대로 감소시킵니다.
기본값은 150%이고, 쿠키들은 패시브에 의해 190%까지 보장받습니다.
여기서 예를 들어 치피감을 30% 적용하면 190-30 = 160%의 치명타 피해가 적용됩니다.
치명타 계수를 100%으로 낮추는 수치까지의 상한선이 존재합니다. (그 밑으로는 불가능)

(15) 추가예정
...

2-21 뉴비들의 주된 오해와 실수
뉴비들은 게임을 플레이하면서 생각보다 많은 실수를 합니다.
가끔은 그런 오해와 실수가 웃길 때도 있습니다. 본인은 해당하지 않는가 확인해봤으면 좋겠습니다.
일부 몇몇 내용은 위에 언급된 내용과 겹치는 부분도 있을 수 있습니다.

(1) 아레나가 제일 좋은 컨텐츠인줄 알고 매달림
아레나가 재밌다는 이유로 보상이 좋다는 이유로 많은 이들이 말을 안 해도 자동적으로 여기에 매달립니다. 하지만 그 보상은 월간보상으로, 많아보일 뿐이지, 실제로 단위기간당 보상은 생각보다 그렇게 크진 않습니다. 더구나 아레나는 벽을 만나면 재미가 자연스럽게 떨어질 수밖에 없습니다. 상대경쟁이기에 벽이 없을래야 없을 수가 없습니다. 급하게 우선적으로 할 필요도 없이 적당한 곳에 주차하는 게 가장 바람직합니다.

(2) 본인이 달성한 아레나 티어가 제법 높다고 생각함
쿠킹덤 아레나는 아주 심하게 물티어입니다. 갓 시작한 뉴비도 하루이틀만에 마스터를 찍고, 1주일만에 엘마를 찍습니다. 이 정도로 저평가된 티어들을 뉴비들은 잘 모르고, 본인들이 굉장히 높게 올라왔다는 착각들을 많이 합니다. 하지만 엘2 이상부터 매우 두터운 벽을 만나고 나서는 생각이 달라지지 않을까요?

쿠킹덤 티어를 롤에 비유하자면?

그3 ㅡ 다이아(꽤 한다~ 정도)
엘마 1 ㅡ 플래티넘(중급자 수준)
엘마 2 ㅡ 골드(하수 수준, 동네 게이머 중 잘하는 편)
엘마 3~5 ㅡ 실버(전형적인 동네 게이머)
마스터 전체 ㅡ 브론즈(동네 초보)
다이아 이하 ㅡ 아이언(갓 시작한 유저)

(3) 홀/닥섭을 뉴비들이 순위따기 편하다고 생각함

고인물의 물량이 퓨섭보다 적은 건 사실입니다. 그런데 쿠킹덤 기본 배경지식을 온전히 이해하고 홀닥섭 입성한 사람과, 그렇지 않은 뉴비의 입성이 똑같을 수가 없습니다. 그 높은 상대순위가 뉴비에게 과연 열려있을까요?? 열려있었으면 지속적 추천 알고리즘에 유입되는 닥섭은 진작에 퓨섭의 고인물 물량을 제꼈는데, 전혀 그렇지 않습니다. 뉴비들이 들어가서 성장은 커녕 폐사만 해서 땅에 묻혀있는 게 대부분임이 현실입니다. 이렇게 되면 홀/닥섭을 순위보상을 위해 들어간 메리트도 없게 되는 셈입니다. 좋은 인프라 보고 퓨섭으로 가는 게 최선책.

(4) 모든 컨텐츠마다 덱을 짜 달라고 함

뉴비는 덱을 짜는 게 중요한 게 아니라, 덱을 짜기 위한 스펙 성장이 중요합니다. 더구나 일부는 덱의 성능까지 하나하나 따져서 뭐가 제일 좋니마니 찾는데 의미가 전혀 없습니다. 덱 성능은 유저별로 능력치 밸런스가 제각각이라 티어별로 다르기도 하고, 성과가 수치로 보여지는 성전 토벌 아니고서는 제일 좋은 덱이란 개념이 모호합니다.

결론적으로 덱부터 먼저 짜고나서 그걸 하나하나 키우고있지 말고, 메타를 먼저 확인하고 필수요소는 모조리 준비하고 나서 덱을 짜도록 합니다. 어차피 덱은 수명이 있고 수시로 바뀝니다. 그냥 본인이 키우고 있는 필수요소들을 적당히 조합하면 그게 덱 아닐까요?? 특히 아레나는 덱 하나 짠다고 이길 수 없고, 본인이 아레나 메타에 대하여 심오하게 공부를 할 필요가 있습니다. 공부하지 않고는 못 하는 게 아레나이죠.

(5) 쿠키가 전부라고 생각함

(지나친 쿠키성능에 연연)
이 게임을 이름 그대로 생각하지 않고, 그저 쿠키 키우는 게임 쯤으로 생각해서 발생하는 문제입니다. 왕국과 내실이 성장하면 쿠키 키우는 게 알아서 따라붙고, 결국 위로 올라갈수록 내실과 비스킷 토핑 등 템빨싸움으로 가는 것이지, 어떤 쿠키 가지고 키워놨다 싸움은 없어지게 됩니다. 이에 따라 쿠키 뽑기에 과하게 올인하지 말고 왕국성장에도 다이아를 투자하는 습관을 들여야 합니다. 비스킷 세공용 여분까지 당연히 남겨놔야겠습니다.

(6) 왕국관리 성장 안함

대부분 귀찮다는 이유입니다. 하지만 쿠키런 '킹덤'입니다. 모든 스펙의 가장 근원은 왕국에서 나오며, 왕국이 무너지면 각종 성장재화 부족에 유지관리 이슈로 계정 자체에 큰 위기가 찾아옵니다.

(7) 고등급 쿠키를 자꾸 크리스탈로 노리려고 함

고등급 전용 픽업이 아닌, 스페셜과 고급 뽑기에서 고등급 쿠키는 3.5~4만개당 1개 정도 나오며, 원하는 쿠키를 1회 저격하려면 70~80만개 정도를 평균적으로 냅다 박아야합니다. 기댓값만 두고 보면 엄청 비효율입니다. 하지만 잘못된 생각을 가진 뉴비는 우연히 적은 투자로 얻은 쿠키에 대한 확률 경험만을 의식하고, 적은 투자 횟수로 또 나와줄 거라는 기대를 하면서 자꾸만 신규 비스트 나오면 크리스탈로 뽑을 생각부터 합니다.

허나, 우연은 우연일 뿐입니다. 다시 저격하려고 하면 죽어도 안 나올지도 모릅니다. 평균보다 한참 튀어나간 운은 절대로 영구지속될 수가 없습니다. 그걸 모르고 기댓값보다 더 많이 질렀다가 저격 실패하는 사례도 많습니다. 쿠뽑할 크리스탈로 내실작을 더 하도록 합니다. 날려먹고 후회들 하지 마시고요.

(8) 길드토벌전 중요성 모름

대부분 뉴비는 아레나와 스토리에 빠져, 가장 핵심 컨텐츠인 길드 토벌전을 놓칩니다. 토벌은 크리스탈도 대량 줄 뿐만 아니라, 성장에 필요한 각종 수많은 재화를 길드뽑기 통해 얻을 수 있습니다. 토핑조각 영혼조각 마일리지의 메인 수급처이기도 합니다. 또한 길드가 좋아야 이 보상도 커지고, 길드버프도 대체로 더 좋으며(내 스펙 간접적 강화) 주고받는 정보도 더 많아지지 않을까요? 그런 좋은 길드를 가기 위해선 길드토벌전은 필수입니다. 길드에서는 아레나 랭킹권 유저 아니면 아레나성적에 대한 그 어떤 우대도 해주지 않습니다. 토벌딜 높은 사람을 우대합니다.

(9) 현상수배에서 별사탕과 코인을 파밍함

왕국을 키우면 넘치는 게 저 둘인데, 굳이 저걸 파밍해서 파우더 설탕결정 케타파편 놓치는 게 얼마나 손해입니까.... 수급처가 한정인 거만 파밍합니다.

(10) 지나칠 정도로 고등급/전투력에 집착함

등급이 높다고 무조건 더 좋은 게 아니고, 전투력이 높다고 더 좋은 게 아닙니다. 하지만 뉴비들 쿠키들 키운 상태를 봅면 대부분 아레나 위주에 고등급만 잔뜩 키운 모습을 흔하게 볼 수 있습니다. 심지어는...... 그 무지성 고등급 때문에 아예 쓰이지도 않는 홀베나 바요 샤글 같은 것을 키우기도 합니다. 고등급 쿠키 중에서도 70%는 성능이 저조합니다. 또한 전투력에 매달려가지고는 전투력 더 높은데 왜 못 이기는 소리도 하고 있던데, 뱀파이어가 더 좋습니까? 미스틱플라워가 더 좋습니까??? 전투력은 둘 중 누가 더 높습니까?? 이 정도면 전투력은 장식이 아닐까요???? 전투력보단 덱 구성이 맞는지, 메타에 맞는지, 상성과 시너지는 어떤지를 더 보는 것이 중요하다고 봅니다.

(11) 쿠키 하나하나마다 비교하고, 몇티어인지 물어봄

어차피 메타마다 쓰이는 쿠키는 20~30종 사이로 정해져있습니다. 그 쓰이는 쿠키들만 제대로 알면 되지, A하고 B하고 굳이 누가 더 좋은지 일일이 서열 매겨서 비교하거나, 메타에도 없는 쿠키들까지 꺼내서 뭐가 더 좋은지 도토리 키재기하는 것은 무의미한 행동입니다. 심지어 누군가는 비틱질을 변명삼아 저런 행동도 하니 절레절레입니다.

(12) 쿠키마다 토핑을 묻고, 정말 종류만 끼워맞춤.

쿠키마다 토핑 비스킷 세팅이 정해지는 게 아닙니다. 특정 상황 특정 덱의 특정 빌드에서 유저들 나름대로 최적화된 세팅을 짜서 쓰는 것일 뿐입니다. 옆동네 겜도 쿠키마다 마탕축복 찾는 현상이 여기에도 똑같이 일어나고 있습니다. 정말로 답정너로 토핑이 정해진 쿠키는 몇개 없습니다. 심지어는 이렇게 종류를 질문조사하고는 옵션작 하나도 안 한 토핑을 종류만 맞춰 끼우는 경우가 많습니다. 토핑은 엄연한 템입니다. 따라서 그에 대한 템작부터 열심히 해야합니다.

(13) 고기젤리를 그저 스토리 클리어용으로만 생각함.

처음엔 그렇게 생각할 수 있습니다. 그러나 클리어 보상이 왜 있고, 이게 왜 실시간 충전되는지 안다면 생각이 바뀌게 됩니다. 단순 그 용도가 아닙니다. 재화파밍 수단입니다. 일고젤은 토핑과 전영조 영혼석 등 파밍하고, 두고젤은 비스킷 관련 파밍합니다. 따라서 스토리 막히는 거 억지로 뚫는다고 낭비하거나, 스토리 막히거나 다 깼다고 방치해서는 안 됩니다.

(14) 교환상자를 자꾸 섣불리 오픈하려고 함.

서두른 선택이 독이 될 수 있습니다. 이를테면 에픽쿠키 상자는 마일리지로 5성작 먼저 하고나서 상자를 오픈해야 초월석을 받을 수 있습니다. 미리 상자를 오픈하면 그저 마일리지로 승화시키는 격입니다. 마일리지로 초월석을 구매할 수 없기 때문입니다. 또한 특별토핑이나 비스트비스킷도 마찬가지로 정말 신중하게 상황을 봐가며 골라야하지만, 급하게 고르려고 들고 정말 골랐다가 크게 손해를 보는 경우가 많습니다. 사용처가 정말 딱 정해진 상황이 아니면 교환상자 종류는 부디 존버부터 하길 바랍니다.

(15) 토스킷작을 특정 쿠키만 바라보고 함

특히 사격형은 종류별로 유효옵션이 필요한데, 예를 들어 바람궁수 피무만 바라보고 피무 말고 전부 버리는 현상이 일어나고 있습니다. 이렇게 되면 이 과정에 버린 유효옵션들을 재수습하기 힘들어지고, 미리미리 만들어둔 토스킷 없이 매 순간 새로 비스킷작을 하게되어 끔찍한 재화낭비가 발생합니다. 따라서 유효옵션 고옵션 2줄은 가리지 말고 챙겨가야 합니다.

결론

수 많은 뉴비들을 상대하고 교육을 시도해봤지만,
정석 공략을 따르지 않아왔던 뉴비들이 굉장히 많음을 알 수 있었고,
아무 정보도 모르는 뉴비들이 그저 직관적으로만 플레이해버리면
함정으로 빠지게 되는 요소가 굉장히 많음을 알 수 있습니다.

심한 경우에는 본인이 잘못 키워놓고 무과금 탓부터 하는 사람들도 많이 있습니다.
하지만 무과금도 아레나 그마2에 토벌 그마1길드 입성이 가능하며,
무과금이라는 이유로 절대로 못 할 이유가 없음을 알 수 있고,
이는 꾸준한 플레이와 요령껏 성장이 최우선임을 알리는 바입니다.

하루빨리라도 뉴비/복귀 유저분들이 본인들의 잘못된 플레이가 있으면
어서 방향성을 바로잡고 공략을 따르고 빠른 성장을 해 나가길 바라면서
본 가이드를 마치겠습니다. 감사합니다.

P. S. 추가하거나 수정할만한 내용 있으면 댓글로 받습니다.

#뉴비 #복귀 #성장 #가이드 #꿀팁 #초보 #공략

댓글 183 관심글 댓글 알림

클린봇이 악성 댓글을 감지합니다. 설정

melo
스티커
2024.10.27. 10:02 답글쓰기

ㅎㅁㄱㅇ
정보글은 개추야
2024.10.27. 10:07 답글쓰기

고봉밥쿠키

2024.10.27. 10:43 답글쓰기

로필 깃발이

밥부3기는 언제나 여러분께 열려있어요

2024.10.27. 10:47 답글쓰기

로필 l제과킹덤l

비스트이스트 열기구 추천 스테이지 내용이랑 나무 생산건물 크탈 구매 가능하단 내용도 있음 좋을거같아요

2024.10.27. 10:51 답글쓰기 1

로필 꾸미짱

평선생님 최고..... 그저 빛...😆

2024.10.27. 11:06 답글쓰기

파이어족 가주앙

감사합니다 선생님

2024.10.27. 12:15 답글쓰기

실버토깽

스티커

2024.10.27. 14:32 답글쓰기

piece

감사합니다. 개추!

2024.10.27. 15:46 답글쓰기

끼숭플러스

역시 멋있는 저희 길장님 최고!

2024.10.27. 19:56 답글쓰기

다음 댓글 더보기 마지막 댓글로

프로필 사진 댓글을 남겨보세요

전체글 >

락스타, 세릴, 푸룬, 미플없이)) 비스트 하드 3-1~3-5 중저스펙 반자동 덱 레즈 시리즈 중에 뭐가제일 좋나여? 고수님들 투표 한 번씩만 부탁드려요 레즈 시리즈 중에 뭐가제일 좋나여? 고수

닌 24.10.27. 0 양파룽 24.10.27. 0 양파룽 24.10.27. 0

목록으로 999+ 183

신규/복귀 뉴비를 위한 가이드!!
평 24.10.27. 183

저희길드가입해주실분
피카추6808356 24.10.27. 0

저희길드가입해주실분
피카추6808356 24.10.27. 0

14+

아레나 도와주세요
악서 24.10.27. 2

홀섭 마1컷 어디인가요
ilikemath 24.10.27. 4

홀섭 마1컷 어디인가요
ilikemath 24.10.27. 4

5+

드뎌 나온 버닝스파이스 자작 브금
yeekobee5737 24.10.27. 0

그마2🌙달빛 길드 모집🌙
햇핑이 24.10.27. 0

그마2🌙달빛 길드 모집🌙
햇핑이 24.10.27. 0